

RICK RIORDAN



UNTUK MAGNUS CHASE

HOTEL VALHALLA
GUIDE TO THE NORSE WORLDS

SEGALA HAL TENTANG DEWA-DEWI
DAN MAKHLUK-MAKHLUK MISTIS
DARI MITOLOGI NORDIK





Mizan Fantasi mengajak pembaca menjelajahi kekayaan
dan makna hidup melalui cerita fantasi yang mencerahkan,
menggugah, dan menghibur.



HOTEL VALHALLA

GUIDE TO THE NORSE WORLDS

SEGALA HAL TENTANG DEWA-DEWI
DAN MAKHLUK-MAKHLUK MISTIS
DARI MITOLOGI NORDIK

RICK RIORDAN

mizan
fantasi 

Terima kasih teristimewa untuk
Stephanie True Peters,
atas bantuannya dalam menyusun buku ini.

HOTEL VALHALLA
Guide to the Norse Worlds
Rick Riordan
Diterjemahkan dari *Hotel Valhalla, Guide to the Norse Worlds*
karya Rick Riordan
terbitan Disney HYPERION
Text copyright © 2016 by Rick Riordan
Illustrations copyright © 2016 by Yori Elita Narpati
Hak penerjemahan ke dalam Bahasa Indonesia
ada pada Noura Books (PT Mizan Publika)
All rights reserved

Penerjemah: Reni Indardini
Penyunting: Yuli Pritania
Ilustrator sampul: Sweta Kartika
Penyelarass aksara: Opal
Penata aksara: TbD
Digitalisasi: Lian Kagura

Cetakan ke-1, April 2019

ISBN: 978-602-385-618-3

Diterbitkan dengan lini Mizan Fantasi oleh Penerbit Noura Books
PT Mizan Publika (Anggota IKAPI)
Jln. Jagakarsa No.40 Rt.007/Rw.04, Jagakarsa-Jakarta Selatan
Telp: 021-78880556, Faks: 021-78880563
E-mail: redaksi@noura.mizan.com
www.nourabooks.co.id

Ebook ini didistribusikan oleh: Mizan Digital Publishing
Jl. Jagakarsa Raya No. 40 Jakarta Selatan - 12620
Phone.: +62-21-7864547 (Hunting)
Fax.: +62-21-7864272
email: mizandigitalpublishing@mizan.com
email: nouradigitalpublishing@gmail.com
Instagram: [@nouraebook](https://www.instagram.com/nouraebook) Facebook page: [nouraebook](https://www.facebook.com/nouraebook)

*Untuk semua einherji
Semoga kalian terbukti layak
untuk masuk Valhalla*

Daftar Isi

SEPATAH KATA DARI MANAJER
DUNIA APA SAJA?

DEWA-DEWI

Odin

Thor

Loki

Frey

Freya

Skirnir

Mimir

Hel

Heimdall

Ran

Frigg

Balder

Hod

Idun

Honir

Tyr

Uller

Njord

MAKHLUK-MAKHLUK MITOS

Raksasa

Surt

Ymir

Utgard-Loki

Gerd

Peri

Kurcaci

Valkyrie

Norn

MAKHLUK-MAKHLUK FANTASTIS

Nidhogg

Elang

Ratatosk

Heidrun

Eikthrymir

Saehrimnir

Sleipnir

Jormungand

Fenris Serigala

Otis dan Marvin

KATA PENUTUP DARI MANAJER

PANDUAN PELAFALAN

GLOSARIUM



HOTEL VALHALA

Sepatah Kata dari Manajer

Kepada Tamu yang Terhormat,

Atas nama staf, saya ucapkan selamat datang di Hotel Valhalla. Kami menyadari bahwa tersedia pilihan lain bagi Anda di alam baka. Kami berterima kasih atas pengorbanan tanpa pamrih yang mengantarkan Anda ke sini, ke tengah-tengah kaum kesatria pilihan Odin, alih-alih ke tempat lain.

Sebagai *einherji*, Anda akan menjumpai banyak dewa sakti, makhluk ajaib, dan hewan fantastis. Anda mungkin memiliki pertanyaan mengenai mereka. Anda mungkin memutuskan untuk mengajukan pertanyaan itu kepada saya. Malahan, mengacu kepada pengalaman saya semilenium belakangan, Anda *pasti* bertanya. Tentu saja, sebagai manajer dari institusi terkemuka ini, saya akan dengan senang hati menjawab. Namun, saya akan lebih senang jika Anda mengecek panduan ini sebelum menghubungi resepsionis. Biar bagaimanapun, saya ini sibuk mengelola hotel.

Lewat buku yang sarat dengan wawancara nan mencerahkan dan cerita seru, informasi orang dalam dan sembarang celetukan, Anda dapat menjelajahi kehidupan aneka penghuni dunia tanpa perlu meninggalkan kamar nan nyaman. Selagi membaca, Anda mungkin membayangkan kalau-kalau kisah heroik Anda sendiri kelak dicantumkan dalam edisi mendatang buku ini.* Akankah

Anda memperoleh kursi menggiurkan di meja thegn berkat sebuah prestasi, atau akankah Anda terpuruk menjadi pelayan bagi abdi Odin gara-gara sebuah blunder? Jika yang pertama, saya akan menjadi orang pertama yang menyambut Anda sebab saya sendiri adalah seorang thegn. Jika yang kedua, silakan hubungi Hunding si portir untuk membahas tugas-tugas Anda.

Namun, untuk saat ini, silakan duduk santai dan nikmati ajal tak berkesudahan, kebangkitan kembali tiap hari, dan masa tinggal Anda selama-lamanya di sini.

—Helgi

MANAJER HOTEL VALHALLA
SEJAK 749 V.A []



DUNIA APA SAJA?

oleh Hunding

PORTIR HOTEL VALHALLA SEJAK 749 V.A

Saya sejujurnya enggan menyumbangkan tulisan untuk buku ini, sebab saya tidak pandai berkata-kata. Namun, Helgi menyuruh saya, sedangkan saya harus menuruti perintah Helgi karena—yah, cerita itu mending disampaikan lain kali saja. Barangkali kapan-kapan akan saya tuliskan. Meski kemungkinan besar tidak.

Saya disuruh bercerita tentang tempat tinggal kami. Kami tinggal di pohon amat sangat besar bernama *Yggdrasil*. Pohon tersebut memiliki nama karena statusnya yang penting, sedangkan semua yang penting sudah pasti memiliki nama. Saya tidak tahu siapa yang menamainya. Jika dipikir-pikir, saya tidak tahu segala benda dinamai oleh siapa. Apakah ada dewa pemberi nama?

Yggradsil disebut juga sebagai Pohon Dunia. Selain lebih mudah diucapkan, istilah tersebut merupakan deskripsi yang tepat, sebab cabang-cabang pohon menopang sembilan—sudah saya hitung, jumlahnya *sembilan*—dunia: *Asgard*, *Vanaheim*, *Midgard*, *Alfheim*, *Jotunheim*, *Nidavellir*, *Muspellheim*, *Niflheim*, dan *Helheim*. Ketika baru menjadi staf hotel, saya sempat kesulitan mengingat nama-nama tersebut. Jadi, saya karang saja

mnemonik ini supaya mudah menghafal: Anjing Vegetarian Mengincar Apel Jualan Nenek Maka Nenek Halau. *A* adalah kependekan dari *Asgard*, *V* kependekan dari *Vanaheim*, dan seterusnya. Paham? Kalian boleh menggunakan kalimat istimewa saya jika mau. Sebagai imbalan, beri saja saya cokelat.

Nah, berikut ini adalah paparan singkat mengenai masing-masing dunia:

Asgard: Negeri kaum *Aesir*, yaitu dewa-dewi kesatria. Dewa-dewi tersebut—antara lain *Odin*, *Thor*, dan *Frigg*—bermukim di istana dari perak, emas, dan bahan-bahan berharga lain. Hotel *Valhalla*, kediaman tercinta kaum *einherjar*, yakni para prajurit anggota pasukan abadi *Odin*, juga terletak di dunia ini.

Vanaheim: Dunia yang hangat, bersimbah sinar mentari, dan penuh dengan padang rumput hijau subur. Kaum *Vanir*, yaitu dewa-dewi alam, bertempat tinggal di sini. *Folkvanger*, kediaman alam baka yang lebih sarat keriaan dibanding *Valhalla*, berada di dunia ini. Dewi *Vanir Freya* memerintah *Folkvanger* dari istananya *Sessrumnir*, atau Aula Banyak Singgasana, yang berbentuk kapal terbalik dari emas dan perak.

Midgard: Jika kalian manusia, di sinilah kalian hidup. *Midgard* terletak di cabang *Yggradsil* dan terhubung ke *Asgard* melalui *Bifrost*, jembatan mahabesar dari pelangi. Kota Boston, Massachusetts, berada dekat sekali dengan dahan *Yggdrasil*, alhasil kerap dipergunakan sebagai pintu masuk keluar dari dunia-dunia lain.

Alfheim: Dunia peri cahaya ini sangat mirip dengan *Midgard*. Bedanya, *Alfheim* dihuni oleh peri, bukan manusia, dan di sini

tidak ada malam. Dewa Vanir *Frey* menguasai dunia ini. Alfheim dapat diibaratkan sebagai permukiman kaum elite, jadi jagalah sikap kalian ketika berkunjung. Jika tidak, bisa-bisa kalian ditangkap karena luntang-lantung atau masuk tanpa izin atau semata-mata ... tahulah, karena kalian bukan peri.

Jotunheim: Dunia raksasa, atau *jotun*, ini didominasi pegunungan, pun sarat dengan salju, sungai, serta danau setengah beku, dan, tentu saja, kaum raksasa. Raksasa berbadan besar dan tidak berhati-hati dalam menjejakkan kaki. Oleh karena itu, waspadalah jika bepergian ke Jotunheim. Lebih dari satu teman saya pernah gepeng karena terinjak sepatu bot raksasa.

Nidavellir: Negeri kurcaci yang terletak di bawah tanah. Dunia ini gelap dan dingin karena satu-satunya sumber penerangan alami adalah lumut berpendar yang istimewa. Dari luar, bangunan-bangunannya juga suram. Meski demikian, perabot di dalam bangunan justru bagus-bagus, sebab kaum kurcaci adalah perajin ulung. Jika kalian ingin membeli oleh-oleh, misalkan palu ajaib atau perahu lipat, bersiap-siaplah untuk merogoh kocek dalam-dalam. Kurcaci menerima pembayaran berupa emas, kartu kredit ternama, dan kepala kita (jika kita memasang kepala sendiri sebagai taruhan tetapi kemudian kalah). Salah satu wilayah Nidavellir disebut sebagai *Svartalfheim*, negeri “peri hitam”, tetapi wilayah tersebut bukanlah dunia tersendiri, sedangkan svartalf bukanlah peri. Svartalf adalah peri yang berdarah Vanir karena masih keturunan Freya. (Ceritanya panjang. Freya tidak suka membicarakannya.)

Muspellheim: Dunia tempat bermukimnya raksasa api dan iblis. Bayangkan permukaan matahari, hanya saja dihuni oleh orang-

orang pemarah bersenjata lengkap yang suka membakar. *Surt*, pemimpin raksasa api, menguasai dunia ini dan tidak menyukai kehadiran tamu. Lebih baik jauh-jauh dari sini.

Niflheim: Kawasan dingin membekukan yang diselimuti kabut dan es, serta acap kali dihuni oleh raksasa es. Tempat yang cocok untuk membuat patung es atau menyimpan daging jika kulkas kita kepenuhan. Namun, karena suhu maksimal pada musim panas mencapai kira-kira -34 derajat Celcius saja, jangan lupa mengenakan pakaian hangat.

Helheim: Orang-orang mati yang tidak masuk ke Valhalla atau Folkvanger terdampar di sini. Tempat tersebut dingin, gelap, dan diramaikan oleh jiwa sengsara yang mati karena usia tua atau sakit. Untuk mendatangnya, kita harus menuruni jalan es ke Lembah Maut, kemudian menyeberangi jembatan besi di Sungai Gjoll yang dijaga oleh seorang raksasa perempuan, mencapai Dinding Mayat, dan akhirnya tibalah kita di Aula *Hel*, dewi penguasa jiwa yang mati tak terhormat, untuk menikmati sarapan, makan siang, dan makan malam berupa keterpurukan, kelaparan, dan penderitaan dari hari ke hari. Singkat kata, Helheim jarang menjadi tujuan wisata favorit di Sembilan Dunia.

Sejumlah catatan menarik lainnya: Di akar Yggdrasil, terdapat sumur pengetahuan, yang diawasi oleh dewa kuno *Mimir* (atau lebih tepatnya kepala Mimir, sebab hanya itu bagian tubuhnya yang tersisa). Minumlah dari sumur tersebut untuk memperoleh macam-macam pengetahuan yang bermanfaat. Meski begitu, kita harus memberi Mimir bayaran supaya diizinkan minum, padahal biayanya tidak murah. Tanyakan saja kepada Odin. (Namun, tunggu sampai suasana hati Odin sedang bagus, baru bertanya.)

Perjalanan lintas-dunia diperbolehkan, dengan batasan-batasan tertentu. Sayangnya, ada satu tempat yang tidak boleh kita datang, yaitu jurang hampa mahabesar bernama *Ginnungagap*. Kisah nyata: dahulu kala, ketika masih tidak ada apa-apa, es dari Niflheim menyebar ke Ginnungagap dan bertumbukan dengan api yang berasal dari Muspellheim. Es tersebut meleleh, seperti yang sudah bisa diperkirakan. Beberapa tetes lelehannya mewujud menjadi raksasa superbesar bernama *Ymir*. Bergenerasi-generasi kemudian, Odin dan para saudaranya, *Vili* dan *Ve*, membunuh *Ymir* dan mengubah bagian-bagian tubuhnya menjadi laut, langit, bumi, dan tumbuh-tumbuhan Midgard. Sejak itulah bangsa raksasa membenci dewa-dewi. Hikmah dari kisah tersebut: hindarilah Ginnungagap. Kita tidak akan pernah tahu apa yang mungkin terjadi di sana.[]

DEWA-DEWI

oleh Hunding

Saya lagi. Kalian kira sumbangsih saya terbatas pada penjelasan mengenai Sembilan Dunia saja? Rupanya, kita sama-sama keliru.

Nah, mari kita bicarakan dewa-dewi. Makhluk-makhluk adikodrati ini berkelindan dengan seluruh aspek di dalam kosmos. Mereka merupakan bagian dari satu di antara dua bangsa, Aesir atau Vanir. Bangsa Aesir adalah kesatria. Mereka bermukim di Asgard dan menangani sebagian besar aspek hukum serta ketertiban—menjunjungnya lewat pertempuran, menegakkannya lewat sistem peradilan yang ringkas dan sering kali mematikan, serta sesekali mengubrak-abriknya lewat keisengan, tipu daya, dan kejahatan. Mereka mengutamakan loyalitas, kehormatan, dan kerelaan “berjuang untuk yang benar” di atas segala-galanya. (Kecuali saat mereka sedang iseng, menipu, atau berbuat jahat.) Kebersamaan paling mengasyikkan dengan bangsa Aesir adalah di medan tempur. Mereka akan selalu menyokong kita. Kebersamaan paling tidak enak dengan bangsa Aesir adalah sewaktu minum *mead*. Pada saat itu, cemoohan niscaya terlontar dari mana-mana, padahal cemoohan bangsa Aesir bisa membuat telinga kita berdarah.

Bangsa Vanir yang lebih cinta damai mengawasi aspek-aspek alam, seperti kesuburan, musim, pertumbuhan tanaman budi daya, dan sebagainya, dari dunia mereka, Vanaheim. Mereka

menggemari ketenangan nan santai dan kriya elok seperti tas tenteng jala.

Walau begitu, bangsa Vanir tidak sepenuhnya menganut prinsip pasifisme. Tengok saja perang Aesir-Vanir. Berdasarkan catatan sejarah, perang itu dipicu oleh penyihir dari Vanaheim, yang menurut sebagian orang adalah Freya sendiri. Si penyihir mengelilingi dunia-dunia sambil mempraktikkan sihir peri atau *alf seidr*. Dia unjuk kebolehan di Asgard, di hadapan Odin dan dewa-dewi lain. Bangsa Aesir terkesan akan kesaktiannya sampai mereka tersadar dia memanfaatkan mereka demi satu tujuan: mendapatkan emas mereka. (Jangan tersinggung, ya, Freya, tetapi kau terkenal menggandrungi emas. Mungkin karena itulah kau digosipkan sebagai si penyihir.)

Ketamakannya membuat bangsa Aesir naik pitam. Mereka kemudian melakukan tindakan logis satu-satunya: mereka membakar si penyihir. Tiga kali, lebih tepatnya. Tiap kalinya, dia keluar dari api tanpa terbakar. Akhirnya, si penyihir tidak tahan lagi. Dia kembali ke Vanaheim, mengunggah ulasan dengan nilai satu bintang untuk kunjungannya ke Asgard, dan *duar*—pecahlah perang.

Tidak ada yang tahu berapa lama kedua bangsa itu berkelahi. Namun, pada akhirnya, kedua kubu bosan dan capek berperang. Mereka menyatakan gencatan senjata. Untuk meneken kesepakatan, mereka melakukan tukar-menukar sandera dewata—Freya, Frey, dan ayah mereka, *Njord*, dari Vanaheim, ditukar dengan Mimir dan *Honir* dari Asgard. Ingin saya menyampaikan bahwa langkah ini seratus persen berhasil, tetapi saya curiga Mimir akan berkeberatan, apalagi kepalanya dipenggal karena dia bersikap sok tahu di hadapan bangsa Vanir. Perihal bagaimana ceritanya sampai Freya kembali ke Vanaheim dan menjadi

penguasa Folkvanger, silakan tebak sendiri karena tidak ada yang tahu.

Namun, demikianlah kaum dewata; mereka bertingkah di luar nalar kita. Omong-omong mengenai dewa-dewi Nordik, silakan baca terus untuk menggali lebih banyak informasi tentang mereka.[]



ODIN

JENIS: Dewa

DUNIA: Asgard

PENAMPILAN: Kesatria yang sudah banyak makan asam garam pertempuran. Kekar dan berdada bidang. Rambut cepak beruban dan janggut rapi yang dipangkas segi empat. Penutup mata di sebelah kiri; mata kanan berwarna biru pekat. Memancarkan kekuatan dan kebijaksanaan.

KELUARGA: Beristrikan Dewi Frigg dan memiliki banyak putra, termasuk Dewa *Balder*.

TERKENAL SEBAGAI: Bapak Agung, raja dewa-dewi, dewa perang dan kematian serta puisi dan kebijaksanaan. Pemimpin Valhalla, tempatnya menerima setengah dari jumlah orang-orang yang mati dengan berani dalam pertempuran: kaum einherjar. Bisa berubah wujud. Senantiasa mencari pengetahuan baru dan

terkadang meminta nasihat dari kepala terpenggal Mimir yang bijaksana. Penulis banyak buku, salah satunya karya teranyar berjudul *Tujuh Sifat Heroik*.

SENJATA FAVORIT: Odin kerap kali tampak beserta tombaknya, *Gungnir*. (Sudah saya bilang, semua yang penting di sini memiliki nama.)

HEWAN PENDAMPING: Odin sering ditemani oleh dua serigala, *Geri* dan *Freki*, serta dua gagak, *Huginn* dan *Muninn*, yang membawakannya informasi dari seluruh Midgard. Dia menunggangi kuda terbang berkaki delapan, *Sleipnir*, di langit hingga dunia bawah.[]

OBROLAN DENGAN ODIN

oleh Snorri Sturluson

Penghuni Hotel Valhalla Sejak 1241 V.A

Sebagai penulis, sejarawan, dan terkadang penyair semasa hidup, juga seorang *thegn* bereputasi baik semasa mati, saya sudah berkali-kali mendapat kehormatan untuk berbincang-bincang dengan dewa-dewi kita selama berabad-abad belakangan. Percakapan tersebut menjadi dasar bagi buku saya, *Edda* (dapat dibeli secara daring maupun di toko-toko buku bagus), yang mengandung penjelasan enak dibaca tentang “mitos-mitos” paling terkenal dan latar belakang pahlawan-pahlawan paling tersohor. Ketika Helgi memberi tahu saya bahwa dia hendak meletakkan panduan dunia kami di tiap kamar hotel, saya kira yang dia maksud adalah *Edda*. Namun, dia rupanya mencari sesuatu yang bercita rasa lebih modern. Dia menanyakan apakah saya bisa merekomendasikan orang untuk mewawancarai dewa-dewi berkedudukan tinggi. Tidak diragukan lagi bahwa dia menganggap tugas itu terlalu remeh untuk saya, tetapi saya menyambut baik kesempatan untuk berbincang empat mata dengan dewa-dewi. Wajar bahwa percakapan pertama saya adalah dengan Odin, Bapak Agung sendiri. Kami tidak bertemu di Singgasana Agung *Hlidskjalf* seperti yang saya sarankan, melainkan di kafe Midgard bersahaja yang tidak mencolok.

[Catatan Editor: Perihal akurasi, *Snorri Sturluson* adakalanya tidak bisa diandalkan. Demi menjamin akurasi dalam wawancara di bawah dan dalam lain-lain yang terekam di buku ini, seekor gagak kerani menemaninya menemui para tokoh. Oleh sebab itu, transkrip bukan saja memuat isi percakapan, tetapi juga pengamatan yang netral.]

SNORRI STURLUSON: Terima kasih, Yang Mulia, atas persetujuan Anda untuk berbincang dengan saya. Saya yakin para pembaca akan sangat tertarik kepada apa pun yang Anda katakan.

ODIN: Barangkali.

SS: Boleh saya ajukan pertanyaan pertama?

O: Barusan sudah.

SS [tertawa girang]: Aduh, kena saya! Bijak dan cerdas, dalam satu paket! Nah, lanjut ke pertanyaan. Dewa Odin, tolong ceritakan, dengan kata-kata Anda sendiri ..., pengalaman Anda ketika kehilangan mata.

O [dengan riang]: Aku tidak kehilangan mata, Snorri. Aku mencongkelnya sendiri sampai copot dengan jari-jariku.

SS [pucat pasi]: Oh ..., begitu. Dan, anu, bagaimana rasanya?

O: Tidak enak. Tapi, aku mendapat imbalan yang pantas untuk itu.

SS: Yaitu?

O: Tutup mata yang keren ini.

SS: Ah. Tidak ada yang lain?

O: Oh, aku juga mendapat sesesap air dari sumur pengetahuan di akar Yggdrasil. Mimir, si kepala terpenggal, memberikannya sendiri kepadaku.

SS [dengan bombastis]: Dan itulah langkah pertama Anda dalam pencarian kebijaksanaan yang abadi!

O: Betul. [Menggaruk-garuk janggut dengan mimik serius.] Aku jadi penasaran.

SS [mencondongkan tubuh]: Penasaran karena apa, Dewa Odin?

O: Mataku kira-kira diapakan oleh Mimir. [Mengangkat bahu.]

SS: Misteri yang mungkin tidak akan pernah terpecahkan. Omong-omong mengenai misteri, Anda pernah gantung diri demi memperoleh kebijaksanaan. Kami semua setengah mati ingin tahu—



O: *Setengah mati ingin tahu!* Bagus, Snorri!

SS: Apa? Oh. Ya, benar juga. Jadi, bisakah Anda memberi tahu kami ada cerita apa di balik aksi Anda menggantung diri selama sembilan hari demi menguak rahasia rune?

O: Tentu saja. [Terdiam.] Aku gantung diri selama sembilan hari demi menguak rahasia rune.

SS: Ya, tapi *kenapa* Anda gantung diri?

O: Untuk menguak rahasia rune.

SS: Ah, ya. Menarik.

O: Tapi, semua itu sudah menjadi sejarah kuno, Snorri, sama halnya dengan kisah ketika aku mencuri dan meminum seguci *mead* yang terbuat dari air liur dewata supaya bisa menjadi penyair.

SS [pucat pasi]: Air liur dewata.

O: Jadi, *mead* itu secara *teknis* terbuat dari madu dan ... yah, mari kita sebut saja bahan rahasia.** [Mengedip]

SS: Kedengarannya lezat.

O: Rasanya menjijikkan. Sebagian kuludahkan saat membubung di atas Midgard. Tetes-tetesnya masih berada di bawah sana. Sese kali, segelintir manusia secara tidak sengaja menelannya. Mereka lantas menjadi penyair dan cendekiawan yang tersohor sedunia. [Menangkupkan tangan ke seputar mulut dan berteriak ke arah Midgard.] Shakespeare, Longfellow, Silverstein—terima kasih kembali!

SS: Penyair dan cendekiawan yang tersohor sedunia, ya? [Terkekeh-kekeh dengan lagak sok rendah hati.] Anda pasti mengira saya sendiri sempat mencicipinya!

O: Kemungkinan itu tidak pernah terlintas di benakku barang satu kali pun.

SS: Oh. Ah, baiklah. Sejarah kuno, seperti kata Anda tadi. Barangkali Anda bersedia menceritakan upaya Anda

yang terkini untuk mencari kebijaksanaan dan pengetahuan?

O: Banyak yang ingin kuceritakan kepadamu, Snorri. Tapi, untuk menjawab pertanyaan barusan: Aku membentuk komunitas deklamasi puisi dengan sejumlah *einherjiku*. Penampilan tiap malam pada Hari Thor di Aula Jiwa yang Gugur, disusul acara makan-makan kudapan ringan *Saehrimnir*. Para *Norn* dijadwalkan tampil sebagai tamu, tidak lama lagi; semestinya menarik. Selain itu, aku mengikuti kelas Zumba untuk memahami kenapa pula, demi Namaku, tarian tersebut demikian populer. Yang terakhir, aku sedang meneliti simbol magis yang di Midgard disebut sebagai [mengetukkan dua jari kanan ke dua jari kiri] *tagar*. Berdasarkan pengamatanku, ketika dipadukan dengan kata-kata lain, *tagar* memiliki kedahsyatan yang mampu mengalihkan perhatian dari persoalan-persoalan lain yang lebih penting. Kalau aku benar, akan kubuat *tagar* untuk topik bukuku yang berikut. Judul sementara ... siap-siap ... *Tagar*.

SS: Pilihan yang jitu, Dewa Odin.

O: Ya, aku tahu.

Sayangnya, wawancara terhenti tiba-tiba pada saat ini. Odin dipanggil untuk urusan penting Aesir. Dia tidak dapat mengungkapkan keadaan darurat apa yang mesti dia hadapi, tetapi saya lumayan yakin sempat mendengar kata-kata *palu* dan *hilang*.[]



THOR

JENIS: Dewa

DUNIA: Asgard

PENAMPILAN: Biseps menggembung yang bertato, pundak menggunung, dada lebar, dan rambut sewarna wortel. Mengenakan tunik kulit berlengan kutung yang jarang dicuci dan celana kulit, rompi rantai, sabuk ajaib, serta sarung tangan besi. Buku-buku jarinya juga bertato.

KELUARGA: Thor memiliki banyak anak; putra kesayangannya adalah *Magni* dan *Modi*. Dia memiliki anak-anak lain dengan istrinya, Dewi *Sif*.

TERKENAL SEBAGAI: Dewa guntur. Pemberi nama hari (*Thursday* atau Kamis diambil dari namanya). Pengumpat nan kreatif dan tukang kentut yang legendaris saking kencangnya, hampir setara dengan reputasinya sebagai pemilik kekuatan mahadahsyat yang dia gunakan untuk melindungi umat manusia. Penggemar

sinetron detektif di televisi, yang dia tonton secara maraton pada waktu senggang.

SENJATA FAVORIT: Palu peremuk gunung, *Mjolnir*, yang juga bisa menangkap Wi-Fi dan siaran televisi beresolusi tinggi. Andai kehilangan senjata ini, dia niscaya melewatkan acara-acara kesukaannya. Oh, ya, selain itu, Kesembilan Dunia akan dirundung masalah gawat. Dia memiliki senjata cadangan berupa tongkat dari besi tempaan raksasa.

HEWAN PENDAMPING: *Tanngnjóstr* (berarti “Penggertak Gigi”; kalian boleh memanggilnya *Otis*) dan *Tanngrisnr* (berarti “Penggeram”; gunakan saja panggilan *Marvin*), dua kambing yang bisa bicara dan boleh dijagal, dimasak, dan dimakan karena kemudian bisa hidup kembali. sangat praktis ketika kita lapar dalam perjalanan.

□

PAHLAWAN DAN PALU

oleh John Henry

Penghuni Hotel Valhalla Sejak 1871 V.A

Semasa tumbuh dewasa, tidak pernah kusangka aku adalah putra dewa guntur Nordik. Bagaimana bisa? Aku lahir di Amerika—Virginia Barat, Carolina Utara, aku tidak yakin tepatnya di mana—kira-kira pada 1840. Oh, sudahkah kusunggu? Ibuku seorang budak. Artinya, aku seorang budak juga.

Ayahku bagaimana? Di lubuk hatiku, dia adalah pria yang dinikahi ibuku, pria yang membesarkanku dan menyayangiku seperti anak sendiri. Namun, kami ternyata tidak memiliki hubungan darah.

Sewaktu aku lahir, Thor mengirimiku hadiah anonim—Mjolnir Junior, versi mungil palu Thor sendiri, sekalipun aku tidak mengetahuinya ketika itu. Aku mewarisi sebagian sifat ayahku sehingga dalam waktu singkat, palu itu sudah menjadi teman setiaku. Dengan kata lain, aku menjadi rajin memalu apa saja dan di mana saja. (Aku juga makan, kentut, dan mendengkur seperti Thor. Masih begitu sampai sekarang. Meski begitu, aku tidak pernah mengumpat. Ibuku sudah mendidikku baik-baik.)

Semakin besar diriku, semakin besar pulalah paluku. Kejadian tersebut semestinya memberiku petunjuk bahwa palu itu ajaib. Namun, pikiranku tengah sibuk memikirkan persoalan-persoalan

yang lebih pelik ketika itu. Perang Saudara Amerika, salah satunya, dan, belakangan, dihapuskannya perbudakan. Aku berusia dua puluhan sewaktu menjadi orang bebas. Diiringi restu Mama di telinga dan kecupannya di dahiku, kusandang palu di sabuk dan berangkatlah aku untuk menempuh hidup baru di dunia.

Aku sudah bepergian beberapa lama ketika berjumpa seorang pria. Pria terbesar yang pernah kulihat. Bertubuh jangkung lebar, sedangkan lengannya yang bertato seukuran batang pohon dan bahunya seperti granit. Berambut merah gimbal dan janggut tebal yang serasi. Namun, sekali mengendus bau badannya saja, aku sudah siap untuk mengambil langkah seribu. Anehnya, entah mengapa, aku justru terpaksa. Dia memegang palu di tangan. Palu yang persis seperti milikku.

Jadi, duduklah aku bersamanya di dekat api unggun. Kami berbagi makanan berupa semur daging kambing dan mok berisi minuman yang dia sebut *mead*. (Semur itu dia sebut Otis. Aku baru tahu sebabnya ketika masuk Valhalla.) Kami bertukar cerita. Dia menyampaikan kisah seru tentang pencuri bernama *Thrym* yang pernah mencuri palunya. Dia mengecoh *Thrym* untuk merebut kembali palunya. Pura-pura menjadi wanita yang *Thrym* ingin nikahi—lengkap dengan gaun pengantin dan sebagainya! Tepat sebelum upacara, *Thrym* memberi “mempelai”-nya palu curian sebagai tanda cinta. Thor menyambar palu dan mengetok kepala *Thrym*. Tidak lupa menumbangkan para pengiring pengantin laki-laki, tamu, dan kue.

Kalian mungkin mengira bahwa mendengar cerita itu akan membuatku waswas. Namun, lagi-lagi, entah apa alasannya, aku memercayai si pria besar. Sebaliknya, dia juga memercayaiku. Ketika aku menanyakan apakah aku boleh mencoba palunya, dia

melontarkan tawa terbahak-bahak yang diselingi oleh kentut berisik. “Silakan!”

Aku pingsan karena tidak kuat mengangkat palu itu. Ketika aku siuman, pria itu dan palunya sudah lenyap. Namun, dia meninggalkan secarik pesan pendek. Masalahnya, pada saat itu aku belum bisa membaca. Jadi, kusimpan saja kertas tersebut di sakuku.

Tidak lama setelah itu, aku mendapat pekerjaan memasang paku baja di rel berkat keterampilanku memalu. Kilometer demi kilometer, bulan demi bulan, kupalu paku demi paku supaya rel terpasang di tempatnya. Aku menjadi yang terbaik di antara semua pekerja—sampai suatu hari, datanglah seorang wiraniaga dengan muka berparut ke kota. Dia menjual bor bertenaga uap yang menurut klaimnya lebih cepat dan lebih kuat daripada tukang palu mana pun. Aku tidak bisa baca tulis, tetapi aku bisa membaca nasibku pada saat itu. Mesinnya akan membuatku dan sekian banyak orang lain kehilangan pekerjaan.



Aku tidak punya pilihan kecuali coba-coba menantangnya. Aku bertaruh bahwa, dalam kurun satu hari, paluku dan aku akan

mampu memasang rel yang lebih panjang, bahkan menembus gunung, dibandingkan mesinnya. Jika dia menang, perusahaan kereta api dipersilakan membeli mesinnya. Jika aku menang, dia akan angkat kaki dan tidak boleh kembali lagi. Dia menerima tantanganku.

Malam itu, temanku yang berambut merah muncul di tendaku. “John Henry,” katanya, “aku kenal si wiraniaga. Dia seorang penipu [umpatan dihapus], padahal penipu [umpatan dihapus] tidak pernah bermain adil. Jadi, akan kupinjami kau barang yang bisa menyamakan kedudukan.”

Pria itu melepas sabuk dan memasangkannya ke pinggangku. Begitu sabuk menyentuh kulitku, kesaktian menjalari pembuluh darahku. Diletakkannya palunya ke tanganku. Kali ini, aku bisa mengangkat palu tersebut dengan mudah.

Saat fajar, aku melenggang ke terowongan. Si wiraniaga dengan muka berparut mengangkat alis ketika dia melihat palu itu. “Wah,” katanya, “ini baru menarik.”

Inilah yang kemudian terjadi: kami berkompetisi. Aku menang. Lalu, aku meninggal. Aku masuk ke Valhalla sini sambil memegang palu di tangan—dan membawa pesan pendek si pria berambut merah di sakuku. Seorang perempuan cantik berkuda aneh dari asap membacakannya untukku:

Pria ini putraku. Perlakukanlah dia dengan baik. Kalau tidak, akan kuhajar kepalamu sampai penyok.

Pesan itu ditandatangani oleh *Thor*. Dari situlah aku mengetahui siapa ayahku yang sebenarnya.[]



LOKI

JENIS: Dewa, anak dari dua raksasa

DUNIA: Asgard

PENAMPILAN: Rambut berantakan berwarna merah, kuning, dan cokelat. Tampan, hanya saja wajahnya berparut-parut parah dan bibirnya luka-luka karena bekas tusukan.

KELUARGA: Ayah dari Hel; *Fenris Serigala*; Ular Dunia, *Jormungand*; *Narvi* dan *Vali*, dan lain-lain. Ibu dari kuda berkaki delapan, Sleipnir. (*Aneh*, 'kan?)

TERKENAL SEBAGAI: Penipu, penyihir, dan bisa berubah wujud. Si mulut manis ini sangat berbahaya. Pada saat ini, sebagai hukuman karena mendalangi kematian Dewa Balder, dia diikat ke

batu besar dan disiksa dengan bisa yang menetes-netes ke wajahnya dari mulut ular. Walau begitu, dia entah bagaimana dapat berkeliaran dan menebar keonaran di dunia-dunia.[]

MENGAKALI TUKANG INKAR

oleh **Brokk** si Kurcaci

Si *Loki* itu cakep, ya? Sampai kita melihat parut-parut di mukanya dan lubang-lubang kecil di seputar bibirnya. Taruhan, kalian pasti tidak tahu bagaimana kejadiannya sampai dia mendapatkan lubang-lubang itu. Nah, duduk di atas batu, sana. Biar kuceritakan.

Jadi, suatu hari, si *Loki* bosan. Dia membobol masuk ke rumah *Thor* untuk mengacak-acak barang-barang si dewa guntur. Bukan tindakan pintar, jika kalian tanya aku. Pokoknya, *Thor* sedang tidak di rumah, tetapi istrinya, *Sif*, ada. Nah, *Sif* ini adalah perempuan rupawan berambut pirang platina. Lebih tepatnya bukan platina, melainkan emas. Rambutnya bagus sekali dan panjang pula. *Loki* mengendap-endap ke belakang *Sif* sambil membawa pisau. *Sif* tidak mendengar kedatangan *Loki*, sebab dia sedang tidur. *Loki* memotong rambut *Sif*, yang merupakan perbuatan kejam sebab *Sif* bangga sekali akan rambutnya.

Sif lalu terbangun, melihat bahwa dirinya praktis botak, dan mulai menangis sejadi-jadinya. Siapa lagi yang datang tepat saat itu jika bukan *Thor*? Asal tahu saja, otak si *Thor* kurang encer, jika kalian paham maksudku. Namun, dia sekalipun paham apa sebabnya *Sif* terpukul berat. Soalnya, *Loki* masih berdiri di sana

sambil memegang pisau di satu tangan dan rambut Sif di tangan sebelahnya lagi. Jelas sekali, ya ‘kan?

Jadi, Loki tertangkap basah. Meski begitu, dia pria dengan bakat persuasif. Dia memberi tahu Thor, yang siap meninjunya hingga jadi bubur, bahwa dia akan mengusahakan wig yang malah lebih bagus daripada rambut asli Sif. Thor mengiakan, sebab apa lagi yang bisa dia lakukan, membiarkan istrinya keluyuran dalam keadaan botak dan menangis? Tidak mungkin.

Satu-satunya tempat untuk memperoleh kriya bermutu tinggi seperti itu adalah di Nidavellir sini. Jadi, Loki naik ke pohon di Asgard, berpindah dahan di Alfheim, dan turun ke Kedai Nabbi. Dia bertanya sana sini dan mendatangi dua orang kurcaci—anak-anak Ivaldi—untuk menggarap pekerjaan itu. Mereka membuatkan wig untuk Sif dan, sekadar untuk pamer, memberi bonus berupa tombak ajaib dan kapal lipat yang bisa muat di dalam saku.

Kalian kira Loki langsung berderap kembali ke istana Thor untuk membawakan barang-barang itu? Tidaklah. Dia keasyikan di Nidavellir. Saat itulah aku dan sobatku *Sindri* tampil dalam cerita ini. Dia menunjukkan wig, tombak, dan kapal kepada kami, serta mempertaruhkan kepalanya—serius, *kepalanya*—bahwa kami tidak akan bisa membuat apa pun yang sebagus itu. Sindri dan aku menerima taruhannya sebab kami tahu bahwa kami luar biasa piawai membuat kerajinan.

Jadi, kami menyalakan tungku, menempa logam, agak-agak pamer di hadapan sang dewa. Dia menonton beberapa menit, lalu mengatakan dia hendak pulang ke Asgard. Yang sesungguhnya dia lakukan? Berubah menjadi lalat kuda dan terbang ke wajah kami selagi kami bekerja. Kami sama sekali tidak menyangka bahwa dialah yang mengganggu kami, tetapi tindakannya bahkan

tidak berdampak. Karya kami *jempolan*. Barang pertama yang kami ciptakan adalah celeng bertaring keemasan yang bisa berlari secepat kilat. Benda kedua adalah cincin emas yang bisa memperbanyak diri menjadi sembilan tiap sembilan hari. Alangkah fantastis, bukan? Namun, benda terbaik buatan kami adalah palu yang senantiasa mengenai target dan terlontar kembali ke tangan pemiliknya.

Jadi, kami bawa barang-barang itu ke Asgard untuk diantarkan kepada Loki karena dia sendiri tidak kunjung datang untuk mengambil pesanan. Kami meyakini kualitas karya kami, maka kami juga membawa karung untuk menyimpan kepala Loki. Bukan berarti kami yakin dia akan membayar taruhan. Dewa-dewi lain sekalipun akan mengatakan bahwa celeng, cincin, dan palu adalah barang-barang paling keren di Sembilan Dunia, tetapi Loki masih coba-coba untuk berkelit, padahal kami sudah menang telak. Mencengangkan, bukan?

“Aku cuma berjanji bahwa kalian boleh mengambil *kepalaku*,” kata Loki. “Tapi, aku tidak bilang apa-apa tentang leherku. Jangan sentuh leherku!”

Mana bisa kami memotong kepala orang tanpa menyentuh lehernya?

“Kau tukang curang dan cecunguk pembohong,” kata Sindri kepadanya. “Nah, ini yang akan kami lakukan. Supaya kau tidak bisa membujuk orang untuk membuatkanmu barang, akan kami pastikan agar kau tidak bisa lagi menggunakan mulutmu.”

Sindri dan aku menyergapnya. Loki tidak menyangka akan diserang, maka jatuhlah dia seperti satu ton bata. Dewa-dewi lain pura-pura tidak melihat sementara Sindri mengeluarkan jarum dan benang untuk—yah, kalian sudah lihat sendiri mulut Loki seperti apa. Memang, *sekarang* dia bisa bicara. Pada akhirnya, dia

mampu mencabut benang dari bibirnya. Namun, dia tidak bisa mengucapkan sepatah kata pun saat kami pergi hari itu.

Siapa tahu kalian bertanya-tanya, setelahnya kami memberikan celeng kepada Frey, cincin kepada Odin, dan palu kepada Thor. Dua barang yang pertama memang jarang terdengar, tetapi iya ..., palu yang kami buat adalah palu yang *itu*.

□



FREY

JENIS: Dewa

DUNIA: Mula-mula Vanaheim, kemudian Asgard—setelah Perang Aesir-Vanir; sekarang memerintah Alfheim.

PENAMPILAN: Mata biru, rambut pirang, dan berparas amat tampan layaknya orang berkulit terbakar matahari dan berwajah tak tercukur yang gemar menghabiskan waktu di alam liar. Menyukai kemeja flanel, jins bebel, dan sepatu *hiking*. Memancarkan kehangatan, kedamaian, dan kepuasan batin.

KELUARGA: Putra Njord, dewa laut; saudara kembar Freya; suami raksasa es *Gerd*.

TERKENAL SEBAGAI: Dewa Musim Semi dan Musim Panas, serta penguasa Alfheim. Mentari pada hari mendung. Pemberi kehangatan pada cuaca nan dingin.

SENJATA FAVORIT: *Sumarbrander*, Pedang Musim Panas (hore!). Sayangnya, pedang itu dia serahkan kepada orang lain (huuu!).

Dalam keadaan terjepit: tanduk rusa.

HEWAN PENDAMPING: Ketika sedang tidak melayarkan kapalnya, yang bisa dilipat sehingga muat dalam saku dan senantiasa diembus angin ke arah mana pun yang dia ingin tuju, dia kerap tampak menunggangi celeng kemilau buatan kurcaci.[]

DUEL RAP ANTARA JACK SI PEDANG DAN FREY

JACK

Namaku Jack, Pedang Musim Panas,
Sumarbrander, Senjata Milik Frey.
Dulunya begitu, sampai dia membuangku
begitu saja.

FREY

Jack, aku sudah menzalimimu. Sungguh aku
merasa bersalah kepadamu.

JACK

Ha, terserah. Ini, bicara saja
kepada gagang pedangku!

FREY

Pedang Sayang, beri aku kesempatan.
Perkenalkan aku menjelaskan,
apa sebabnya kau kuberikan kepada *Skirnir*—

JACK

Aku tahu sebabnya. Kau edan.
Kau duduk di singgasana Odin,
untuk mencari Freya, saudarimu yang hilang.
Seorang raksasa justru memikat hatimu.
Freya kau lupakan dalam sekejap.

FREY

Gerd begitu ayu. Cantiknya minta ampun.
Sampai sekarang, aku masih memimpikannya.
Wajah berbinar-binar, rambut indah—

JACK

Rasanya aku mau muntah.

FREY

Aku tahu kau sudah menderita, Senjata Frey,
Pedang Musim Panas, Sumarbrander.

JACK

Kejadian terburuk belum lagi tiba,
yaitu ketika aku bersama panglima baruku.

FREY

Maksudmu Surt, saat *Ragnarok*.

JACK

Si Hitam dari Muspellheim
Pada hari kiamat, dia akan menyandangku—

FREY

—dan membebaskan sang Serigala.
Kericuhan lantas melanda.

JACK

Laut mendidih. Langit semerah darah.

FREY

Dewa-dewi akan tamat.
Kaum raksasa akan bangkit.

JACK

Aku akan bersedih
menyaksikanmu tewas.

FREY

Sungguh?

JACK

Sejujurnya? Tidak.

FREY

Takdir ya takdir. Kita semua
memiliki peranan masing-masing.

JACK

Kalau begitu, akan kumainkan
peranku sekarang juga, Bocah Alam.
Biar kukatakan, “Sampai jumpa lagi, Frey.”

FREY

Kau takkan tergantikan,
wahai Pedang Musim Panas.
Kita mungkin akan bersua kembali.
Jika tidak ..., selamat jalan, Kawan Lama.[]



FREYA

JENIS: Dewi

DUNIA: Aslinya dari Vanaheim, kemudian dikirim ke Asgard setelah Perang Aesir-Vanir, sekarang kembali ke Vanaheim.

PENAMPILAN: Bersimbah dan memancarkan aura hangat keemasan. Berambut pirang panjang tebal yang dikepang satu. Berperawakan ramping, berbalut atasan putih tanpa lengan, rok tiga perempat, dan sabuk emas. Membawa pisau dan ring kunci di sabuknya.

KELUARGA: Putri Njord; saudari kembar Frey.

TERKENAL SEBAGAI: Penguasa Folkvanger, yang merupakan tempat tinggal alam baka bagi separuh pahlawan yang telah gugur. Penghasil air mata *emas merah*. Praktisi ulung alif seidr. Pencinta asmara, kesenangan, dan perhiasan bagus buatan kurcaci. Benda khasnya, *Brisingamen*, adalah untaian kalung gemilang dari rubi dan berlian yang indah tiada tara.[]

BINCANG-BINCANG DENGAN FREYA

oleh Snorri Sturluson

Ketika Helgi menjadwalkan agar saya mewawancarai Freya sang dewi menawan, saya sontak berharap andai saja saya lebih sering bertarung di medan tempur dan mengurangi makan Saehrimnir. Namun, saya lantas teringat bahwa karena saya sudah mati, perawakan saya tidak akan berubah, tak peduli serajin apa saya berolahraga. Oleh sebab itu, saya semprotkan saja parfum favorit saya yang konon digemari kaum perempuan: *Thegn untuk Pria*, kemudian menyambut pertemuan kami dengan pasrah.

Saya hendak menuju Vanaheim lewat Yggdrasil ketika Thor menyetop saya, menyodorkan amplop, dan memerintahkan saya untuk mengantarkannya kepada Freya. Wajar saya rela membantu dengan senang hati.

Didampingi oleh gagak kerani, tibalah saya di ruang singgasana Sessrumnir, istana Freya, pada jam yang sudah disepakati. Namun, alih-alih menjumpai sang dewi, saya justru mendapati seorang individu kucel berbaju lengan pendek warna-warni bertuliskan *keep calm and folkvanger* sedang berleha-leha di podium.

PRIA: Waduh, Bung, memangnya boleh kau berada di sini?

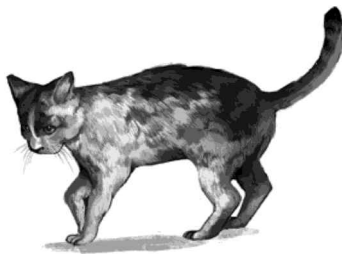
SNORRI STURLUSON: Ya. Dewi Freya sendiri sudah berkenan untuk menerima kedatangan saya.

B: Sip. Aku Miles. Berdasarkan bau badanmu [mencondongkan tubuh lebih dekat dan mengendus-endus SS], kutebak kau seorang Peri Kentut.

SS [berang]: Saya ini thegn.

P: Wah, maaf. Nah, Ten, aku tidak tahu pasti kapan Freya pulang. Boleh kuambilkan minuman atau kudapan asin sementara kau menunggu?

Sebelum saya telanjur bersikap lancang, datanglah Freya. Dia menaiki kereta perangnya yang ditarik oleh kucing. Sang dewi masih sememukau yang saya ingat. Dia bersama seorang wanita muda—yang sepertinya baru meninggal, berdasarkan ekspresinya yang bingung.



FREYA: Snorri Sayang. Sudah terlalu lama. [Mengirimkan kecupan ke udara kepada SS.] *Muah. Muah.* Miles, tolong antarkan—siapa namamu tadi, Manis?

WANITA: Ag-Agnes.

F: Hmm. [Mengetuk-ngetuk bibir dengan jari.] Apa kau *yakin* menginginkan nama Ag-Agnes sepanjang ajalmu?

AG-AGNES: Apa maksud Anda *sepanjang ajal saya*?

F: Bagaimana kalau nama yang lebih ceria? Mari kita pikir-pikir. [Mengelus-elus kucing.] Menurutku *Kitty* nama yang bagus. Kami akan memanggilmu dengan nama itu saja, Manis.

KITTY: Kalian ini siapa?

F: Miles, jelaskan segalanya kepada Kitty, ya?

M: Siap. [Membentuk pistol dengan jari, yang dibidikkan ke arah SS.] Sampai nanti, Ten. Ayo sini, Kitty!

K: Saya serius. Ada apa ini?

F: Oh, Sayang, tidakkah kau lihat? Kau sudah mati.

K: Saya *mati*?

M [merangkul Kitty dan mengetuk kepalanya main-main dengan buku-buku jari]: Santai saja, Kit-Kat. Tidak parah-parah amat, kok!

K: Saya sudah *mati*?

[Miles dan Kitty pergi.]

F: Gadis manis. Dia desainer kacamata. [Mengenakan kacamata.] Ketika dia meninggal, aku tahu persis bahwa kami harus mengajaknya ke Folkvanger sini.

SS: Valhalla yang rugi, saya yakin. Bagaimana ceritanya sampai dia meninggal?

F: Ledakan gas. Dia meninggal ketika menyeret orang yang berusaha dia selamatkan dari kebakaran. Omong-omong soal gas [mengendus-endus SS], tajam sekali baumu.

SS: Masa?

F: Ya. Tolong mundur, Sayang. Mataku mulai berkaca-kaca emas merah.

SS: Mohon maaf. Mumpung saya belum lupa, saya membawakan Anda surat dari Thor.

F [membaca surat Thor^{***}]: Aduh, demi Mata Odin, tidak lagi. Snorri Manis, kita harus menjadwalkan ulang wawancara ini. Thor membutuhkan barang pinjaman dariku sekarang juga. Bisa kau antarkan kepadanya?

SS: Titah Anda akan saya laksanakan, Dewi. Apa yang mesti saya bawa?

F: Mantel ajaib dari bulu alap-alap. Dia harus terbang ke Jotunheim untuk mencari ... pokoknya, aku tidak boleh bilang-bilang.

SS: Boleh saya gunakan mantel itu untuk pulang ke Asgard?

F: Aku ingin sekali memberimu izin itu.

SS: Luar biasa!

F: Tapi, jangan. Aku khawatir kalau-kalau bau badanmu berdampak negatif terhadap bulu-bulu tersebut. Kau tentu paham. Pegang mantel itu jauh-jauh dari tubuhmu, ya? Nah, berangkat, sana. Pria baik.

Hingga tulisan ini diterbitkan, wawancara saya dengan sang dewi gilang-gemilang belum juga dijadwalkan ulang.[]

SKIRNIR

JENIS: Dewa

DUNIA: Alfheim dan Asgard

PENAMPILAN: Prima dan rapi jali, tetapi matanya yang jelalatan agak mencurigakan.

TERKENAL SEBAGAI: Pelayan dan utusan Frey. Dia menerima Pedang Musim Panas karena berjanji akan meyakinkan Gerd, seorang raksasa es, supaya mau menikahi Frey. Dia juga diutus menemui kaum kurcaci untuk memerintahkan mereka membuat tali ajaib, *Gleipnir*, yang digunakan untuk mengikat Fenris Serigala.[]

PENYESALAN DATANG TERLAMBAT

oleh Skirnir

Tidak setiap hari aku bisa memegang senjata magis nan elok. Jadi, ketika Frey menawariku Sumarbrander asalkan aku bersedia pergi ke Jotunheim untuk bicara kepada Gerd mewakilinya, lumrah jika aku mengiakan.

Masalahnya hanya satu: Pedang itu ditakdirkan jatuh ke tangan Surt. Kalian tidak salah dengar. Surt, si Hitam, Penguasa Muspellheim, dan, oh, entah apa lagi, pokoknya orang yang mendatangkan kekacauan di dunia, niscaya memperoleh pedangku suatu hari nanti.

Begitu aku tahu, aku agak waswas kalau-kalau Surt memburuku untuk merebut pedang itu. Kemudian, aku berpikir, *Yah, dia tidak akan memburuku kalau pedang itu tidak kubawa.*

Saat itulah putraku yang bodoh tampil dalam cerita ini. Dia terus-menerus mengeluh bosan di Asgard, mengocehkan bahwa anak-anak dewa-dewi lain mendapatkan barang-barang teranyar yang keren, memprotes karena aku tidak pernah mengizinkannya menjelajah ke dunia-dunia lain, bla, bla, bla. Aku sudah kehilangan kesabaran untuk meladeninya, maka kuputuskan untuk menyuruhnya pergi. "Pilih kau ingin ke mana," aku memberitahunya.

Pertama-tama, dia bilang Alfheim, kemudian dia berubah pikiran dan mengatakan Nidavellir. Aku hendak melemparkannya langsung ke Ginnungagap ketika dia akhirnya memutuskan untuk menuju Midgard. “Tapi, aku tidak mau jalan kaki atau menunggang kuda. Aku mau naik perahu. Bukan perahu kecil—perahu *besar*, yang memiliki layar-layar dan pendayung-pendayung. Aku mau jadi nakhoda. Dengan begitu, semua harus mematuhi!”

“Tapi, kau tidak tahu apa-apa tentang pelayaran, apalagi cara untuk melakukan navigasi di laut Midgard,” aku menyoroti.

“Kenapa Ayah selalu mengkritik?” regehnya. “Ayah tidak pernah memperbolehkanku melakukan apa-apa!”

Aku buru-buru mencarikkannya kapal sesudah itu. Kru yang menyertainya terkesan agak meragukan, tetapi apa lagi yang bisa kuprabuat?

Di sinilah pedang tersebut muncul kembali dalam cerita. Selain cemas kalau-kalau Surt muncul untuk mengambilnya, aku sudah cukup lama menyimpan pedang itu hingga menyadari bahwa senjata tersebut tidak akan pernah terasa pas di tanganku. Aku tidak bisa mengembalikannya kepada Frey karena dia sudah bersumpah untuk menyerahkan pedang itu kepadaku; dan aku tidak boleh menyerahkan pedang kepada sembarang orang karena bagaimana jika dia menyerahkannya kepada Surt?

Jadi, aku melakukan satu-satunya tindakan logis. Aku membungkus pedang dengan selimut lama dan menyembunyikannya di dalam palka kapal. Begitu anakku yang menyebarkan naik ke kapal, aku meneriakkan, “*Bon voyage!*” dan mendorong kendaraan itu dari dermaga dengan kakiku. Kuduga, anak itu tidak akan menggerecokiku selama beberapa

waktu, sedangkan mengenai Sumarbrander mesti kuapakan, itu kubereskan nanti saja ketika anakku pulang.

Aku tahu kalian memikirkan apa: nakhoda tidak kompeten, kru yang meragukan, pedang ajaib, laut berbahaya, dunia tak dikenal—bencana apa pula yang mungkin terjadi?

Aku mengetahui jawabannya ketika anakku pulang menaiki kapal yang berbeda, kemudian mengeluh karena mabuk laut dan awaknya tidak menggubrisnya, serta bersikukuh bahwa bukan dia yang salah.

“Apa yang bukan salahmu?” tanyaku, sekalipun aku sudah bisa menebak.

Kejutan! Kapal tersebut karam di lepas pantai daerah terbelakang Midgard, beserta pedang. Si bocah bodoh tidak tahu persis penyebab karamnya kapal—atau, walaupun dia tahu, dia tidak bilang-bilang.

Jadi, secara teknis, putrakulah yang menghilangkan pedang. Namun, jika kalian ingin menyalahkan aku atas hilangnya Sumarbrander, silakan. Aku rela dipersalahkan demi putraku. Sudah biasa, ‘kan?[]



MIMIR

JENIS: Dewa

DUNIA: Aslinya dari Asgard, kemudian dikirim ke Vanaheim setelah perang. Kini bermukim dalam sumur pengetahuan di akar Yggdrasil.

PENAMPILAN: Kepala terpenggal berwajah keriput, berambut merah karat, berjanggut, dan bergigi tonggos—sampai kepalanya terhidrasi secara mencukupi. Setelah terhidrasi, kepalanya berwajah mulus, berambut merah karat, berjanggut, dan bergigi tonggos.

TERKENAL SEBAGAI: Kepala buntung tak bertubuh. Raja tega yang mengizinkan individu minum dari sumur pengetahuan asalkan individu tersebut mau menjadi hamba sahayanya, menanggung penderitaan tak terperi, atau keduanya. Mengelola arena

pachinko ketika sedang tidak terangguk-angguk di sumur kebijaksanaan tak terbatas.[]

WAKTU DALAM GENGAMANKU

oleh Mimir

Aku ingin mengeluarkan unek-unek. Aku tahu kalian membicarakan aku seperti apa di belakang. Kalian kira aku rela mengorbankan lengan kanan supaya bisa kembali seperti sedia kala, sebelum perang Aesir-Vanir? Sama sekali tidak. Sumpah mati, aku sudah lama cuci tangan perihal Asgard dan Vanaheim.

Jangan salah paham: kehidupan di sumur pengetahuan bukan hanya kulewati dengan berongkang-ongkang kaki. Lewat pengalamanku di sini, aku menguak banyak hal yang menegakkan bulu roma. Selain itu, aku terkadang gondok ketika dewa-dewi, kurcaci, raksasa, siapa saja, mendatangkiku untuk menangis dan berkeluh kesah. Adakalanya aku coba-coba memapah mereka, yakni dengan mempersilakan mereka meminum air sumur barang sesesap dengan imbalan barang sedikit. Kali lain, saking menjengkelkannya mereka, ingin aku menghadiahi mereka bogem mentah. Namun, biasanya aku semata-mata menyilangkan jari sambil berdoa semoga mereka tidak kembali menyettor muka ke hadapanku.

Segi positifnya, aku leluasa bergerak di dalam sumur ini. Juga memiliki banyak waktu luang untuk mengerjakan macam-macam. Alih-alih hanya bertopang dagu, aku justru melakukan banyak

pekerjaan tangan—menciptakan ini itu, lebih tepatnya. Dengan menggeluti banyak bidanglah aku mampu meraup penghasilan segunung. Aku memiliki segudang kreasi yang laris manis, sedangkan yang tertera di bawah ini hanyalah beberapa di antaranya:

SEDOTAN: Entah untuk menyedot minuman kesukaan atau menembakkan segumpal kertas berlumur liur kepada target yang tak curiga, tabung sederhana ini serbaguna. Sedotan dijual dalam kemasan lima puluhan, seratusan, dan lima ratusan, serta tersedia dalam warna bening, putih keruh, garis-garis, atau neon. Sedotan bengkok dan spiral juga ada, dengan harga yang lebih mahal!

TOPI BISBOL: Tutup kepala yang menjadi sensasi lintas-negeri! Bisa digunakan di dunia mana saja. Lidahnya dapat melindungi kurcaci dari cahaya Alfheim yang tak pernah redup dan sinar matahari Midgard yang menyilaukan. Kaum peri, kenakanlah topi secara terbalik supaya kalian terkesan lebih gaul dan supaya sinar mentari (serta seruan kagum!) menerpa kalian secara maksimal. Tersedia aneka ragam warna dan lidah yang dapat dipilih sesuka hati—atau gunakanlah perangkat desain yang sudah dipatenkan untuk merancang gaya unik kalian sendiri. Jepit belakang memungkinkan topi untuk diubahsuaikan menurut ukuran kepala mana saja.

BANTAL: Kalian baru melalui hari panjang nan melelahkan. Sekaranglah saatnya untuk bersantai. Perkenalkan kami membantu dengan segi empat empuk isi bulu, tempat kalian bisa menyandarkan kepala dengan nyaman pada malam hari. Ketika memesan, tolong sebutkan secara spesifik jenis isian yang kalian

inginkan: bulu alap-alap, gagak, merpati, atau elang. Alergi bulu burung? Cobalah alternatif alami berupa bulu kambing. Pesan sekarang dan dapatkan satu bantal lagi secara *gratis*. Ongkos kirim dan pengemasan tidak ditanggung.[]



HEL

JENIS: Dewi

DUNIA: Helheim

PENAMPILAN: Separuh perempuan cantik berkulit sepuat peri dan berambut panjang gelap, separuhnya lagi mayat busuk menyeramkan.

KELUARGA: Putri Loki dan raksasa; saudari Fenris Serigala dan Jormungand.

TERKENAL SEBAGAI: Penguasa Helheim, alam baka untuk orang-orang yang mati tak terhormat.[]

UNDANGAN DARI HEL



Datanglah ke Reuni Keluarga Kita!

Wah, betapa cepat waktu berlalu! Sepertinya sudah seabad sejak kita semua berkumpul. Jika kalian setuju bahwa sudah terlalu lama kita tidak bersua, bergabunglah bersamaku di Helheim sini untuk bertukar kabar, berbagi cerita tentang capaian, mengenang masa lalu, dan membicarakan masa depan!

Tolong bawa makanan dan minuman untuk dibagi bersama.
Sampai jumpa di Helheim!

Waktu: Sembilan hari lagi

Tempat: Helheim

**Konfirmasi kehadiran: Selambat-lambatnya Hari Frigg
mendatang!**

PS: Kenakan pakaian hangat—di dunia bawah sini agak dingin!



Undangan/Hubungan dengan Nyonya Rumah	Kehadiran: Ya/Tidak/Mungkin	Pesan untuk Nyonya Rumah
Loki/Ayah	Mungkin	Aku sedang tidak bebas, tapi lihat saja nanti, siapa tahu aku bisa membebaskan diri dari ikatan.
Angrboda/Ibu	Ya	<p>Sudah seribu tahun, dan kau bahkan tidak repot-repot berkirim kartu barang satu kali pun. Fenny dan Jor juga sama saja. Aku tidak tahu kenapa aku terkejut. Aku cuma seorang ibu. Kenapa pula kau mesti memedulikan ibumu sendiri?</p> <p>Kau malu karena aku seorang raksasa. Itu sebabnya, ya?</p> <p>Menurutku, kau tidak sungguh-sungguh menginginkan kehadiranmu. Buktinya, kau mengundang Sigyn dan Sleipnir. Kau tahu bagaimana perasaanku terhadap mereka.</p> <p>Ya sudah, aku akan datang. Tapi, aku tidak akan bersenang-senang di acaramu nanti.</p>
Fenris Serigala/Saudara	Tidak	Mau hadir kalau menunya adalah Odin
Jormungand/Saudara	Mmmhmm	(Catatan dari Nyonya Rumah: Jor meninggalkan pesan suara, tapi aku tidak mengerti, barangkali karena mulutnya lagi-lagi kemasukan ekornya sendiri. Mudah-mudahan dia datang sambil membawakan sushi-nya yang terkenal!)
Sigyn/Ibu Tiri	Ya	Aku harus mendampingi Loki suamiku yang malang untuk mencegah bisa menetes ke wajahnya, tapi aku pasti datang. Oh, satu lagi! Akan kubawakan foto-foto bayi Narvi dan Vali!
Narvi/Saudara Tiri	Tidak	Meninggal (Dicabik-cabik oleh Vali setelah Vali diubah menjadi serigala)
Vali/Saudara Tiri	Tidak	Meninggal (Ususnya diburaikan setelah mencabik-cabik Narvi)
Sleipnir/Saudara Kuda Tiri	Ya	Sayang ibuku Loki tidak datang, tapi aku janji akan mampir! Beri tahu aku kalau boleh mengajak

		sobatku Stanley—dia ingin bertemu keluarga besar!
--	--	---



HEIMDALL

JENIS: Dewa

DUNIA: Asgard

PENAMPILAN: Besar, gempal, membawa tanduk, memiliki jangkauan penglihatan yang sangat jauh, dan kurang tidur. Bergigi emas.

KELUARGA: Terlahir dari Sembilan Ibu. (Jangan tanya saya. Tanyakan saja kepada dia.)

TERKENAL SEBAGAI: Penjaga Bifrost, jembatan pelangi yang menghubungkan Asgard dengan Midgard.[]

TES TES

Jangan terkejut jika suatu hari kalian mendengar ini melalui pengeras suara hotel:

BLAA! BLAA! BLAA!

Perhatian! Ini adalah tes Siaran Darurat Asgard. Selama enam puluh detik mendatang, *Heimdall* akan meniup trompet tanduknya. Bunyi ini kelak akan menandakan tibanya Ragnarok. Jika ini adalah hari kiamat sungguhan, kalian akan diberi tahu bahwa Heimdall telah melihat raksasa berkumpul di luar benteng Asgard dan di ujung jembatan pelangi. Instruksi untuk mempertahankan Asgard dari serbuan pasukan yang bernafsu membunuh lantas akan menyusul.

Ini hanyalah tes.

BLAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA!

Sekian tes Siaran Darurat Asgard. Silakan melanjutkan rutinitas masing-masing.[]



RAN

JENIS: Dewi

DUNIA: Laut

PENAMPILAN: Perempuan uzur berkulit putih pucat keriput, bermata hijau buram, dan berambut pirang yang diselingi uban. Mengenakan rok jaring perak unik yang ditemplei beragam benda dan jiwa korban hilang di laut.

KELUARGA: Bersuamikan *Aegir*, penguasa gelombang; mereka memiliki sembilan putri.

TERKENAL SEBAGAI: Pemulung dan pengumpul sembarang benda yang terhanyut di laut.[]

BARANG TEMUAN ADALAH MILIK SI PENEMU

oleh Ran

Suatu hari, dahulu kala, aku sedang asyik terhanyut di gelombang suamiku, Aegir, ketika ada yang tersangkut di rokku. Wujudnya seperti mangkuk kayu panjang kurus—*perahu*, menurut istilah Njord si dewa kapal dan lain-lain. Ketika aku membalikkan benda itu, sejumlah manusia berjatuhan dan tenggelam.

Sekonyong-konyong, sekawanan *Valkyrie* Odin beterbangan di langit. Kemudian, anak perempuan Njord—siapa namanya, yang cantik—Freya? Freya terbang naik kereta perang bertenaga kucing. Hel muncul juga, menggemuruh dari bawah. Mereka mengelilingi para manusia, memeriksa mereka dan mempertengkarkan siapa yang berhak mendapatkan korban baru meninggal dan yang mana. Mereka seperti hiu yang memperebutkan mangsa, hanya saja mangsa mereka adalah jiwa manusia.

Nah, kalau aku, aku tidak pernah berniat untuk menjadi nyonya rumah di alam baka. Namun, dilihat dari sudut pandangku, laut adalah wilayahku, jadi jiwa-jiwa itu adalah *milikku*. Kujaring mereka dengan rokku dan kupegangi mereka baik-baik.

Kaum *Valkyrie* pura-pura tidak menginginkan mereka—kurang heroik untuk Valhalla, mereka mengklaim—dan sontak pergi. Freya mentertawaiku, kemudian beranjak sambil membawa pernak-pernik kemilau yang dibawa kaum manusia di dada

mereka. Sejak saat itu, aku memastikan untuk selalu mengambil pernak-pernik kemilau, sekadar untuk membuat Freya dongkol.

Hel-lah yang paling menyusahkanku. Dia mengeluh bahwa Odin dan Freya selalu mendapatkan pilihan terbaik, jadi dia seharusnya boleh mengambil semua yang tersisa. Aku menegaskan bahwa aturan di perairan internasional tidak pernah sama, dan seterusnya. Aku juga mengancam akan melepas saudaranya, si Ular Dunia, untuk menyerangnya jika dia tidak segera angkat kaki. Jormungand dan aku memiliki kesepakatan tak tertulis, jadi aku tahu dia akan datang jika kuminta. Pada akhirnya, Hel setuju bahwa semua orang yang hilang di laut akan tinggal bersamaku selamanya. Jadi, akulah yang memenangi pertempuran itu.

Yang terbaik? Njord mempersilakanku menyimpan perahu itu untuk koleksiku. Mau lihat?[]



FRIGG

JENIS: Dewi

DUNIA: Asgard

PENAMPILAN: Cantik dan penuh percaya diri, tetapi samar-samar menyiratkan kesedihan.

KELUARGA: Istri Odin, ibu Balder dan *Hod*.

TERKENAL SEBAGAI: Dewi pernikahan, keibuan, dan hubungan asmara. Dia juga dikenal sebagai Ratu Asgard.[]

BALDER

JENIS: Dewa

DUNIA: Aslinya dari Asgard, sekarang dikutuk untuk tinggal selama-lamanya di Helheim.

PENAMPILAN: Luar biasa tampan.

KELUARGA: Putra Odin dan Frigg; saudara Hod.

TERKENAL KARENA: Tewas terkena panah putri malu Hod (Namun, dia tidak salah!)

HOD

JENIS: Dewa

DUNIA: Asgard

PENAMPILAN: Tampan dan buta

KELUARGA: Putra Odin dan Frigg; saudara Balder

TERKENAL KARENA: Ditipu Loki sehingga membunuh Balder dengan mata panah dari putri malu.

IDUN

JENIS: Dewi

DUNIA: Asgard

PENAMPILAN: Muda, cantik

TERKENAL SEBAGAI: Penjaga apel keabadian. Pernah juga diculik oleh *Thjazi* si raksasa, sebelum akhirnya diselamatkan.

HONIR

JENIS: Dewa

DUNIA: Aslinya dari Asgard, kemudian dikirim ke Vanaheim selepas perang Aesir-Vanir

PENAMPILAN: Wajahnya yang tampan senantiasa bingung

TERKENAL KARENA: Keplintplanan yang membuat dewa-dewi Vanir teramat sebal sampai-sampai mereka memenggal Mimir.[]

DEAR FRIGG

Kolom Nasihat Mingguan

Dear Frigg:

Saya adalah ibu dari dua putra yang luar biasa. Saya kesulitan bukan karena mereka, melainkan gara-gara anak laki-laki ketiga yang mereka jumpai di sekolah. Sepertinya, tiap kali mereka bersama, si anak laki-laki ketiga membrujuk putra bungsu saya untuk mengisengi putra sulung saya. Meskipun selama ini keisengan itu tidak membahayakan, saya bertanya-tanya apakah mesti turun tangan mumpung belum terlambat. Atau, haruskah saya membiarkan mereka begitu saja, karena namanya juga anak laki-laki?

*Tertanda,
Tiga Kebanyakan*

Dear Tiga:

Demi Odin, belajarlah dari pengalamanku dan segeralah turun tangan! Sama sepertimu, aku memiliki dua putra, Hod dan Balder. Saat tumbuh besar, Balder menjadi yang terbaik di antara yang terbaik—tampam, baik hati, riang, gagah berani, murah hati, dan rapi—dan semua

orang, termasuk Hod, menyayangnya. Balder senantiasa menjaga Hod, karena Hod buta dan karena dia menyayangi Hod.

Segalanya akan baik-baik saja andaikan putra-putra saya tidak bergaul dengan anak laki-laki lain, yang bernama Loki. Loki berpura-pura menjadi teman mereka—tapi dia diam-diam membenci Balder, jadi kapan pun mendapat kesempatan, Loki niscaya coba-coba menyakitinya. Tapi, Balder selamat karena, semasa dia kanak-kanak, aku meminta semua yang ada di dunia ini supaya tidak menyakitinya. Semua setuju, maka Balder praktis kebal.

Demikianlah yang kami kira.

Sayangnya, aku lupa menghubungi satu tumbuhan kecil: putri malu. Loki memanfaatkan kelalaianku. Dia membuat mata panah dari putri malu dan meyakinkan Balder, yang memercayainya, untuk menembakkan panah itu. Hod tidak menyadari bahwa dia membidik saudaranya sendiri. Panah putri malu mengenai Balder dan ... singkat cerita, Balder mendekam di Helheim sejak saat itu. Dia bisa saja kembali ke pangkuanku, andaikan Hel mau diajak berkompromi. Tapi, itu cerita lain.

Jadi, ya, kau boleh saja membiarkan mereka karena “namanya juga anak laki-laki”. Tapi, tanyakan kepada dirimu sendiri: apakah tidak riskan?

Salam,

Frigg

Dear Frigg:

Ada perempuan yang saya sukai, tapi dia tidak suka kepada saya. Saya mempertimbangkan untuk meminta seorang laki-laki yang berutang budi kepada saya agar meyakinkan perempuan itu supaya mau jadian dengan saya. Apa menurut Anda gagasan itu bagus?

Tertanda,

Merana

Dear Merana:

Bertepuk sebelah tangan memang tidak enak. Tapi, sejujurnya, kau tidak boleh "memaksa" perempuan yang tidak mencintaimu untuk jadian denganmu. Coba-coba pun jangan.

Aku teringat ketika lelaki bernama Loki mengelabui temanku, Idun, sehingga mau berkencan dengan seorang raksasa perundung bernama Thjazi. Idun tidak akan mau pergi dengan Thjazi kalau dia sendiri yang meminta kesediaan Idun. Malahan, ketika dia menyadari siapa teman kencannya, dia merasa terperangkap. Apa kau ingin perempuan yang kau kasihi merasa seperti itu? Mudah-mudahan tidak!

Masih tergoda untuk menjalankan rencanamu? Mungkin tidak lagi begitu kau mendengar akhir kisah Idun. Selagi melewati kencan nan menyiksa, Idun berhasil mengirim kabar mengenai kesulitannya kepada teman-temannya, para kesatria. Dia memiliki banyak teman dan itu bukan cuma karena dia rutin membagi-bagikan apel keabadian.

Pokoknya, mereka kemudian datang untuk menyelamatkan Idun. Begitu Idun mereka amankan, para kesatria memberi Thjazi pelajaran dan memastikan agar dia tidak akan pernah lagi memperlakukan perempuan—atau siapa pun, lebih tepatnya—secara semena-mena.

Jadi, kumohon, Merana, agar kau berpikir dua kali sebelum melangkah maju. Ingat, perempuan yang kau sukai barangkali memiliki teman-teman juga.

Salam,

Frigg

Dear Frigg:

Saya dan rekan kerja sedang berselisih paham. Kami yang bekerja, tapi bos kami seorang yang dipuji-puji. Saya sudah bosan. Saya berpendapat kami sebaiknya mangkir bekerja dan membiarkan saja bos kami dipersalahkan, tapi rekan kerja saya mengatakan bahwa taktik semacam itu hanya akan merugikan kami. Menurut Anda, apa yang sebaiknya kami lakukan?

Tertanda,

Frustrasi

Dear Frustrasi:

Situasimu mengingatkanku kepada kedua temanku, Mimir dan Honir, yang dipilih untuk menjalani program pertukaran karyawan ke luar negeri. Orang-orang di sana sangat menyukai Honir karena dia tampan. Mereka

meyakini bahwa dia pintar, maka mereka mendatanginya untuk meminta saran, yang dia berikan dengan senang hati. Yang tidak diketahui oleh orang-orang itu adalah, Honir sesungguhnya bodoh bukan main. Solusi dari berbagai persoalan justru berasal dari Mimir, yang teramat cerdas tetapi kurang karismatik, sedangkan Honir semata-mata menyampaikannya.

Sistem ini berjalan mulus sampai Mimir bosan dan muak, kemudian urung membantu Honir. Ketika kualitas nasihat Honir mendadak turun drastis, orang-orang tersadar bahwa mereka telah dikadali. Mereka mengamuk kepada Honir. Si Dungu itu menjelaskan bahwa semuanya adalah ide Mimir. Jadi, mereka mendatangi Mimir dan ... yah, mari kita katakan saja bahwa dia terkatung-katung sampai sekarang.

Jadi, sebelum urat sarafmu putus gara-gara persoalan tersebut, kusarankan agar kau mempertimbangkan situasi secara saksama. Akankah bosmu menanggung kesalahan pada akhirnya? Atau, dia justru akan menudingmu?

Salam,
Frigg

TYR

JENIS: Dewa

DUNIA: Asgard

PENAMPILAN: Kesatria bertangan satu

TERKENAL KARENA: Tangannya dimakan oleh Fenris Serigala sementara dewa-dewi lain mengikat hewan tersebut dengan tali Gleipnir.[]

AW!
oleh Tyr

Hai, Anak-Anak! Berikut kiat keamanan dari Paman *Tyr*! Jangan masukkan tangan kalian ke mulut serigala—atau mulut singa, beruang, buaya, atau ke mesin pemotong rumput, pengolah sampah, peniup salju, blender—karena jika begitu, nanti tangan kalian putus! Tidak percaya? Tanyakan kepada kawan baikku, Kapten Hook, alasan dia dinamai seperti itu! Dan, camkan: bukan tanpa alasan sarung tangan berjumlah sepasang![]

ULLER

JENIS: Dewa

DUNIA: Asgard

PENAMPILAN: Penebang kayu penggerutu

TERKENAL SEBAGAI: Pencipta panahan, sepatu salju, dan peralatan musim dingin lain—paling tidak menurut klaimnya sendiri.[]

Dari Kantor Advokat James Lovasock, Esq.

Dear Mr. *Uller*,

Kami telah menerima surat Anda baru-baru ini, yang lagi-lagi berisi penegasan bahwa barang-barang ciptaan Anda dimanufaktur dan dijual di negara kami—yang Anda sebut sebagai Midgard—tanpa seizin Anda. Ciptaan yang Anda sebutkan antara lain:

Alat ski (jenis alpen dan Nordik)

Sepatu seluncur es (hoki dan *figure skating*)

Papan seluncur salju

Sepatu salju

Kereta salju

Sled (beralas luncur dan beralas datar)

Olahraga panahan

Seperti yang sudah kami sampaikan dalam surat-surat terdahulu, kecuali Anda dapat memberikan bukti bahwa Anda memang pemegang hak cipta barang-barang tersebut, kami tidak bisa menindaklanjuti permintaan Anda melalui jalur hukum. Mohon digarisbawahi bahwa pernyataan tersumpah mengenai status Anda sebagai “dewa barang-barang tersebut” tidak memiliki kekuatan hukum di mata pengadilan. Kecuali Anda dapat menyuguhkan dokumentasi yang lebih substansial, masalah ini harus kita anggap selesai. Kami minta dengan hormat agar Anda tidak menghubungi kantor kami lagi.

Hormat saya,
James Lovasock,
Pengacara



NJORD

JENIS: Dewa

DUNIA: Aslinya dari Vanaheim, dikirim ke Asgard setelah perang Aesir-Vanir.

PENAMPILAN: Stereotip nelayan, lengkap dengan sepatu bot karet kuning, pipa tembakau, sweter wol tebal, dan wajah keriput kecokelatan yang dimakan cuaca.

KELUARGA: Ayah dari anak kembar, Frey dan Freya

TERKENAL SEBAGAI: Dewa kapal, pelaut, dan nelayan.[]

MAKHLUK-MAKHLUK MITOS

oleh Hunding

Kejutan! Helgi bersikeras agar saya memperkenalkan kelompok ini juga kepada kalian. Kapan-kapan, sumpah, akan sa—lupakan saja.

Omong-omong, saya menggunakan istilah *mitos* untuk mengakomodasi kalian, kaum *einherjar*, yang dulunya adalah manusia. Sekalipun manusia biasa menganggap keberadaan mereka sebagai mitos belaka, mereka ini bukan hanya khayalan. Mereka nyata. Semakin cepat kalian meyakini keberadaan mereka, semakin aman kalian. Barangkali.

Pertama-tama, jotun atau raksasa. Ukuran mereka beragam, bukan hanya mahabesar. Jenisnya antara lain adalah raksasa batu, raksasa es, raksasa api, dan raksasa yang bisa berubah wujud. Banyak yang tinggal di Jotunheim; yang lain bermukim di Muspellheim dan Niflheim. Sebagian kuat. Sebagian pintar. Sebagian pakar ilusi. Namun, hampir semuanya berwatak kejam. Mereka kadang-kadang bisa dibujuk sehingga mau bekerja sama dengan kita, tetapi mereka tidak bisa diandalkan untuk menjadi sekutu kita. *Mustahil*.

Berikutnya, peri. Mereka adalah makhluk tinggi rupawan yang menggemari cahaya terang dan membenci kegelapan. Mereka dulu tekun mempelajari *alf seidr*, atau sihir peri, dan kajian *rune*.

Kini, sebagian besar dari mereka tekun duduk-duduk dan berselancar di Internet atau menonton program favorit di AlfliX. Peringatan: kaum peri mengutamakan kecantikan ragawi. Jika kalian tidak rupawan ... yah, mending kalian hindari saja Alfheim. Dengan cara mereka sendiri, peri adakalanya sebrutal raksasa.

Mendeskripsikan kurcaci agak sukar. Salah satu jenis kurcaci disebut *svartalf*, yang berarti “peri hitam”. Mengapa *svartalf* tidak dikategorikan sebagai peri? Jangan tanya saya. Bukan saya yang menciptakan mereka. *Svartalf* konon lebih jangkung dan lebih menarik dibandingkan kurcaci pada umumnya karena mereka adalah keturunan Freya, tetapi saya tidak tahu pasti. Kurcaci mana saja yang bukan *svartalf* adalah kurcaci biasa. Omong-omong, semua kurcaci aslinya adalah belatung. Dewa-dewi melihat mereka menggerogoti daging Ymir, yang merupakan bahan baku dunia ini, dan dewa-dewi lantas memutuskan, *Hei, mari kita ubah belatung-belatung itu menjadi makhluk bernalar!* Sejak saat itu, kurcaci sibuk menggali terowongan dalam tempat-tempat gelap di bumi dan menghindari cahaya. Namun, jika kalian ke Nidavellir, jangan ungkit-ungkit cerita belatung kecuali kalian ingin berkelahi.

Valkyrie sudah kalian ketahui karena kalian di Valhalla, tetapi mereka harus dijabarkan pula di sini. Jika tidak, mereka akan marah, padahal saya tidak ingin membuat marah para dayang pembawa perisai dan tombak.

Yang terakhir adalah Norn. Wanita-wanita angker ini bisa mengakses takdir semua orang. Untuk mendapatkan gambaran utuh mengenai mereka, kalian mesti menyaksikan sendiri kedatangan mereka. Meski begitu, pengalaman bertemu Norn sejatinya sulit dicerna dengan akal, sama seperti para Norn itu sendiri. Sebaiknya kalian lakukan saja yang kami semua lakukan,

yaitu berdoa semoga kalian tidak perlu berurusan dengan Norn. Percayalah kepada saya, lebih mudah begitu.

Kategori-kategori utama rasanya hanya itu. Namun, ketahuilah bahwa kalian bisa saja menjumpai makhluk-makhluk lain yang mungkin bermaksud mengelabui, memanipulasi, atau mengalihkan perhatian kalian. Nama mereka adalah *draugr* (zombi), *vala* (cenayang), *nenek sihir* (penyihir), dan *wiraniaga telemarketing* (penggerecok).[]

RAKSASA



SURT

JENIS: Raksasa api

DUNIA: Muspellheim

PENAMPILAN: Jahat, necis, dan tampannya keterlaluan. Serbahitam—rambut, pakaian, kulit—terkecuali mata merahnya yang menyihir.

TERKENAL KARENA: Terobsesi memicu Ragnarok, yakni dengan membebaskan Fenris Serigala menggunakan Pedang Musim Panas.

Peringatan Editor: Paparan berikut seram-seram. Upaya untuk menghapusnya telah dilakukan berkali-kali, tetapi karena daya sihir berada di luar kendali kami, tulisan telanjur melekat secara permanen pada halaman-halaman selanjutnya. Kami anjurkan agar Anda melewati saja bab berikut ini. Jika Anda memilih untuk

membacanya, harap diketahui bahwa Hotel Valhalla dan para karyawan tidak bertanggung jawab atas dampak emosionalnya terhadap Anda.[]

KALIAN TAMAT

oleh Surt

Einherjar, dengarlah ini dari bibirku sendiri:

Sia-sia kalian berlatih. Menurut ketetapan takdir, ketika Ragnarok tiba aku akan membebaskan Fenris Serigala menggunakan pedang yang dikenal dengan nama Sumarbrander. Sang Serigala akan melahap Odin, kemudian membuka rahang untuk mencaplok dunia-dunia. Aku dan pasukan raksasaku akan melibas Heimdall dan menyerbu lewat Bifrost. Kami akan menghancurkan semua yang menghalangi kami dengan api penebar kekacauan yang meluluhlantakkan segalanya.

Kalian akan mati. Manusia akan mati. Kurcaci akan mati. Peri akan mati. Dewa-dewi dan semua makhluk, kecuali raksasa, akan mati.

Jadi, bertempurlah tiap pagi sambil mengecamkan bahwa kaumku akan berjaya pada akhirnya. Bangkitlah kembali tiap siang sambil mengecamkan bahwa kelak kami akan mencipta ulang kosmos ini hanya untuk kaum raksasa. Bersantaplah tiap petang sambil mengecamkan bahwa kami akan berpestapora dan menginjak-injak mayat kalian. Tidurlah tiap malam sambil mengecamkan bahwa riwayat kalian niscaya tamat.

Ragnarok. Itulah akhir bagi kalian dan awal bagi kami.

Terbakarlah!

TERBAKARLAH! HA-HA-HA-HA-HA-HA!

Selain itu ..., terbakarlah.[]

YMIR

JENIS: Besar minta ampun

DUNIA: Seluruh bagian Midgard adalah dirinya

PENAMPILAN: Sebelum dibunuh oleh Odin dan kawan-kawan, dia besar sekali. Setelah itu, tidak besar-besar amat.

TERKENAL KARENA: Dicacah-cacah dan dipotong-potong oleh Odin dan saudara-saudaranya, yang kemudian menggunakan bagian-bagian tubuhnya untuk membuat Midgard.[]

SALAM DARI GINNUNGAGAP

oleh Ymir

Hunding mencuri ceritaku. Aku tidak akan hancur lebur hanya gara-gara itu. (Ha! *Te-dung, tret!* Demi dewa-dewi, aku suka klimaks lelucon yang bagus. Sayang, yang barusan tidak termasuk! Ha!)

Oleh karena itu, aku akan bercerita tentang sapi saja, Audhumbla. Dia di Gap bersamaku. Dan, dia besar. (*Sebesar apa?*) Saking besarnya, ketika sapi itu duduk di Gap, dia benar-benar menduduki Gap!

Namun, serius, Audhumbla si sapi menyambung hidupku sampai Odin dan saudara-saudaranya membunuhku. Apa sebabnya mereka tidak mengincar si sapi, aku tidak akan pernah tahu. Diskriminasi sapi, ya? (Ha!)

Aku sebenarnya rela membayar Odin untuk membunuh sapi itu. Kenapa? Semasa aku hidup, sapi itu suka main jilat sampai-sampai menciptakan ladang garam di sana sini. Ayo angkat tangan: siapa di sini yang pernah mendengar sapi mahabesar menjilat-jilat sesuatu selama berbulan-bulan dengan lidah yang sangat basah? Tidak ada? Anggap diri kalian beruntung. *Slurp, slurp, slurp, slurp*, siang malam, siang malam. Kedengarannya seperti ada yang mencampur sebakom tuna dengan mayones

tepat di samping telinga. Membuatku gila sampai-sampai aku membatin, *Bunuh saja aku sekarang!*



Ternyata, aksi menjilat itu *memang* membunuhku. Setelah ... entahlah, *selamanya* barangkali, lidah sapi menguak dewa dari tengah-tengah ladang garam. Dewa ini, Buri, memiliki putra bernama Borr. Borr menikahi cucuku Bestla—benar, aku memiliki anak cucu, tetapi mengenai bagaimana bisa, itu bukan urusan kalian—sedangkan Bestla dan Borr memiliki anak-anak bernama Odin, Vili, dan Ve, yang ... yah, kalian tahu kelanjutannya. Cacah dan iris, kemudian selamat tinggal, Ymir.

Namun, ujung-ujungnya, mereka sendiri yang ketiban sial, 'kan? Karena keluargaku, para raksasa—mereka yang akhirnya akan tertawa ketika menggasak dewa-dewi dalam pertempuran yang menyudahi semua pertempuran.[]

UTGARD-LOKI

JENIS: Raksasa yang bisa berubah wujud

DUNIA: Jotunheim

PENAMPILAN: Sebelum memakan apel keabadian Idun, dia adalah pria tua berambut kelabu; setelahnya, dia menjadi pria muda berambut hitam. Mengenakan sepatu bot, celana kulit, tunik bulu elang, dan satu ban lengan keemasan bertaburkan batu akik darah.

TERKENAL KARENA: Kemampuan berubah wujud dan sihir sakti. Raja raksasa gunung, alhasil kelak menjadi musuh dewa-dewi serta kaum einherjar.[]

TEBAK SIAPA!

oleh Snorri Sturluson

Tidak lama setelah perbincangan saya dengan Dewi Freya terpotong, saya mendapat undangan untuk menemui beliau di pinggiran Jotunheim. Meskipun saya terkejut akan pilihan tempatnya, saya bergegas ke sana, sebab tidaklah pantas mempertanyakan seorang dewi. Setibanya saya di sana, sang dewi sedang bersemangat sekali.

SNORRI STURLUSON: Dewi Freya, saya berterima kasih atas kesediaan Anda menemui saya lagi secepat ini. Seperti biasa, Anda adalah pengejawantahan dari kecantikan itu sendiri.

FREYA: Wah, terima kasih, Snorri. Aku bisa saja menciummu karena pujian barusan. Malahan, kucium saja kau. [Mengecup SS.] *Mmmmmuah!*

SS [terkejut]: D-dewi! Saya tidak sanggup berkata-kata!

F: Wah, baru pertama kali.

SS: Eh

F: Tunggu dulu. Aku punya kejutan lain untukmu!
[Udara berdenyar. Sang dewi digantikan oleh raksasa mahabesar.] Ta-da!

SS [menjerit]: *Aaaaaah!*

UTGARD-LOKI [terbahak-bahak sampai terbungkuk-bungkuk]: Ekspresimu! Tidak ternilai! Kuberi tahu, ya, Snorts, kalian kaum einherjar gampang sekali ditipu. Aku jadi teringat akan candaanku bertahun-tahun lalu, sewaktu aku mengerjai Thor. Kau tahu apa yang kumaksud, 'kan?

SS: Setahu saya tidak.

U-L: Biar kuberi tahu. Dewa Guntur yang hebat melenggang ke wilayahku untuk menantang gengku beradu kuat dan keren. Pada malam pertamanya di sini, tahu apa yang dia lakukan? Berkemah di *sarung tangan bisbol* raksasa, mengira itu adalah *rumah*! *Sarung tangan bisbol*! Tapi, bukan cuma itu. Mau dengar apa yang kemudian terjadi?

SS: Apa saya punya pilihan?

U-L: Tidak. Keesokan paginya, Thor menggetok kepala raksasa yang sedang tidur dengan palunya. Si raksasa bangun dan menanyakan apakah kepalanya kejatuhan selembar daun. Raksasa itu kembali tidur. Thor menghajarnya lagi. Raksasa bangun dan mengatakan dia merasakan biji ek terpental dari dahinya. Kali ketiga, si raksasa bertanya-tanya apakah pukulan palu itu adalah tetesan tahi burung. [Mencondongkan tubuh untuk mendekati SS]. Tebak siapa raksasa itu.

SS: Anda.

U-L: Aku!

SS: Kocaknya. [Berdiri.] Yah, kalau boleh saya permisi—

U-L: Duduk.

SS: Baiklah. [Buru-buru duduk.]

U-L: Nah, Thor berlenggak-lenggok ke dalam istanaku sambil menyombongkan betapa hebatnya dia. Kataku, “Silakan, kalau begitu, buktikan. Pertama-tama, habiskan isi cangkir ini. Kedua, gendong kucing kelabuku. Yang terakhir, bergulatlah dengan si perempuan uzur yang di sana itu sampai dia terpinging ke tanah.” [Mencondongkan tubuh untuk mendekati SS]. Mau tahu rahasianya?

SS: Anda menggunakan ilmu sihir sehingga Thor tidak bisa menang.

U-L [terpingkal-pingkal]: Aku menggunakan ilmu sihir sehingga Thor tidak bisa menang! Cangkir itu sebenarnya laut. Kucing itu Jormungand, yang dipinjam dari negeri Aegir. Dan si perempuan uzur adalah usia tua itu sendiri. Tidak ada yang bisa mengalahkan usia tua, Snorts!

SS: Bahkan, dewa juga tidak? Selain itu, bagaimana dengan apel keabadian Idun?

U-L [mengerutkan kening sehingga tampannya menjadi galak]: Jangan sebut-sebut wanita itu di hadapanku, Snorts. Dia menzalimi salah satu anak buahku.

SS: Sama seperti Loki, bibir saya terkunci.

U-L: Kau ternyata tidak payah-payah amat, Thegn. Barangkali akan kuampuni nyawamu saat Ragnarok. Tapi, kemungkinan besar tidak.

[Pada saat itu, seekor merpati mengantarkan pesan untuk *Utgard-Loki*.]

U-L [membaca dan menyeringai]: Oh, aku suka sekali ini! Begini, Snorts, aku harus pergi. Baru dengar bahwa orang tertentu mengira barang tertentu dikubur di Jotunheim sini. Dia menggali lubang di mana-mana untuk

mencari barang tersebut. Ini harus kulihat. [Berubah menjadi elang dan terbang menjauh.]

Baru belakangan saya mengetahui bahwa orang tertentu yang dimaksud adalah Thor, sedangkan barang tersebut adalah Mjolnir. Menurut rumor, palu itu memang berada di Jotunheim, tetapi Thor belum menemukan di mana tepatnya si palu berada.[]

GERD

JENIS: Raksasa es

DUNIA: Niflheim

PENAMPILAN: Besar, cantik, sedangkan lengannya berkilauan

TERKENAL KARENA: Ditaksir berat oleh Frey, dewa musim semi dan musim panas.[]

GERD HANYA INGIN DIDENGAR

oleh Gerd

Kata orang, aku kurang gaul.
Padahal, aku cuma suka merasakan tanah dingin
di bawah jari-jari kakiku.
Tidak perlu repot-repot bersolek
atau keluar dari halaman depan rumahku sendiri.
Bukan salahku jika kulitku berkilauan.
Alhasil menarik kedatangan kapal, burung,
dan mengundang perhatian dari dewa-dewa
nun jauh di sana yang tidak kuinginkan.
Frey bahkan tidak sudi datang sendiri.
Malah menyuruh pelayannya datang melamar.
Coba-coba merayuku dengan apel keemasan,
padahal aku lebih suka apel merah.
Ketika cincin mewah tetap tidak memikatku,
Skirnir menjadi marah,
dan menghunus pedang yang bisa bicara.
Kata-kataku tidak lagi digubris.
Aku menikahi Frey dan perkawinan kami masih langgeng.
Dia paling gandrung akan alam bebas dan cinta-cintaan.
Namun, kadang-kadang aku masih saja berharap
semoga aku bisa menghangatkan pendingin udara.[]



PERI

DUNIA: Alfheim

PENAMPILAN: Tinggi, rupawan, berkulit pucat; akan mati jika tidak mendapat sinar matahari

TERKENAL KARENA: Dulunya pakar panahan dan alf seidr, serta sesekali coba-coba memecahkan misteri rune. Kini semata-mata menjadi pakar menonton video.[]

ALF SEIDR KEMBALI SANTER

Laporan khusus yang dirangkum oleh staf *Alfheim Today Online*:
Semua Kabar yang Layak Ditinjau

ALFHEIM—Penggunaan alf seidr—kekuatan magis yang ditinggalkan seiring kebangkitan teknologi—kembali merebak di Alfheim dewasa ini. Namun, tidak semua orang menyambut baik perkembangan tersebut.

“Bukan tanpa alasan kita tidak lagi menggunakan praktik sihir,” kata Smokescreen, pemilik dan direktur kepala ElfVision Communications. “Alf seidr mengganggu kesehatan. Pelakunya mesti mencurahkan terlalu banyak energi. Saya bahkan pernah mendengar ada yang meninggal ketika coba-coba mempraktikkan mantra teramat sepele! Percayalah kepada saya—jika Anda menginginkan pengalaman magis tulen, gunakan saja layanan *streaming* video 24 jam. Yang Anda butuhkan hanyalah sofa yang nyaman, monitor besar yang tersambung ke ElfVision, dan pengendali jarak jauh nan praktis—bukan pengorbanan diri.”

Risiko yang dihadapi oleh pelaku alf seidr benar-benar serius. Aksi seperti menyembuhkan luka dan menciptakan medan pelindung sangat menguras daya hidup. Efeknya

adalah kelelahan selama berjam-jam, bahkan berhari-hari, menurut saksi mata.

“Dalam salah satu kasus yang saya tangani, seorang peri menggunakan alf seidr untuk membantu temannya yang mengalami gejala alergi parah,” seorang dokter yang prihatin menyampaikan kepada *Alfheim Terkini*. “Dia berhasil menyelamatkan sang teman, tapi dia sendiri hampir saja tewas.”

Yang paling membahayakan jiwa raga adalah pengkajian batu-batu rune. Simbol-simbol tersebut adalah perwujudan dari esensi alam semesta. Diketahui bahwa upaya untuk menyalurkan esensi tersebut bisa saja memacu tubuh melampaui batas ketahanannya dan berakibat gawat, bahkan menyebabkan kematian.

Bahaya tersebut tidak menyurutkan minat masyarakat. Malahan, akhir-akhir ini gerakan alf seidr bernama Matikan dan Aktifkan semakin berkembang, terutama di kalangan peri belia. “Mereka merasa tidak memiliki keterkaitan batin dengan gaya hidup orangtua mereka yang kurang aktif,” kata ketua gerakan tersebut, Aloe Vera. “Mereka penasaran akan potensi kekuatan ini, yang sudah lama terlupakan. Akan Anda lihat bahwa banyak di antara mereka yang juga mempelajari panahan. Sebagian besar guru berasal dari generasi yang lebih tua. Melihat anak-anak muda belajar dari peri-peri yang lebih tua—pemandangan tersebut sungguh menggugah.”

Menurut Aloe Vera, mereka tidak secara aktif mencari anggota baru. Jadi, mengapa jumlah anggota mereka bertambah secara signifikan baru-baru ini? “Tidak diragukan lagi karena kian lama Ragnarok kian membayangi,” dia mengakui. “Mereka bergabung karena

meyakini bahwa sihir dan panah lebih ampuh untuk mengalahkan raksasa ketimbang Wi-Fi dan bantal duduk dekoratif.”

Mengenai apakah Aloe Vera benar, hanya waktu yang dapat menjawab. Sampai saat itu, praktik alf seidr masih menjadi kontroversi.[]



KURCACI

DUNIA: Nidavellir

PENAMPILAN: Pendek kekar; akan berubah menjadi batu jika terlalu lama terkena sinar matahari.

TERKENAL SEBAGAI: Pandai logam dan perajin ulung.[]

TERGERAK OLEH LOGAM BERGERAK

oleh Gonda

Lama sebelum aku membuat bangku untuk Kedai Nabbi, aku berkarier sebagai pencipta alat-alat penghemat kerja. Kalian tahu benda macam itu—tekan tombol, tarik tuas, putar kenop, dan abrakadabra! Mesin bekerja untuk kita. Karier itu ternyata luar biasa menjemukan.

Untung saja nasib mengantarkanku ke arah lain. Selagi berkunjung ke Midgard, aku kebetulan bertemu seorang manusia bernama Rube Goldberg. Goldberg, putra Hannah, mencetuskan alat-alat sinting yang dirancang untuk mengerjakan tugas-tugas sederhana seruwet mungkin. Alat-alat tersebut, yang dikenal dengan istilah mesin-mesin Rube Goldberg, dapat diibaratkan seperti puisi yang bergerak.

Aku meraup konsep Rube, langsung membawanya pulang ke Nidavellir, dan menyingsingkan lengan untuk membuat kreasi sendiri. Aku memanfaatkan ini itu yang kukumpulkan selama

bertahun-tahun—kipas angin, truk mainan, satu set domino dari Midgard, beberapa kaleng pakan kucing dari Vanaheim (“Pesanan kucing Freya!”), sekop salju dari Niflheim, gantungan mantel dari temanku Blitzen—bisa kalian bayangkan. Aku mengelas dan menyolder, memalu dan membakar komponen-komponen tersebut sehingga membentuk bagian-bagian yang saling terkait. Perpaduan keseluruhannya membuahkan kreasi nan indah.

Mesin Rube Goldberg pertama buatanku berfungsi untuk menyalakan tungku pembakaran. Begini cara kerjanya: kelereng perak buatan tangan berpuntir menuruni perosotan baja spiral yang digantung dengan kawat pintalan ke langit-langit. Kelereng mendarat di kaleng pakan kucing yang telah digosok sampai semengilap cermin. Kaleng menjadi miring sehingga menumpahkan kelereng ke kaleng lain, yang kemudian miring sehingga menumpahkan kelereng ke kaleng berikutnya, dan seterusnya, sampai tujuh kaleng. Kaleng terakhir menumpahkan kelereng ke bak truk mainan. Truk itu, yang dimodifikasi sehingga bisa meluncur di rel tunggal buatanku, memelesat sepanjang lantai dan menabrak domino pertama di antara deretan domino mengular yang membentuk kata gonda. Domino-domino yang terakhir jatuh diletakkan secara berundak-undak di anak-anak tangga bertatahkan gambar para kurcaci terkenal. Domino pamungkas menumbuk gantungan mantel, yang kini diperkuat dengan lapisan enamel, hingga terpelanting. Gantungan mantel menekan sakelar yang menyalakan kipas angin. Kipas angin meniup sekop salju. Sekop jatuh dan mendarat di bagian atas jungkat-jungkit yang kutempa sendiri dari perunggu dan kuhiasi dengan batu-batuan berharga. Bagian yang rendah terangkat dan melontarkan sebuah kelereng—kali ini dari emas—ke seberang ruangan, hingga menabrak palu warisan

nenek moyangku. Palu jatuh ke tombol tungku pembakaranku—dan, abrakadabra! Api pun menyala!

Akankah lebih mudah jika aku menekan sendiri tombol itu? Tentu saja. Akankah menekan tombol sememuaskan proses ruwet yang baru saja kujabarkan? Sudah pasti tidak. Kalian mungkin menganggapku gila karena menghabiskan banyak sekali waktu dan tenaga untuk menciptakan kreasi macam itu. Namun, logam yang bergerak membuat hatiku tergerak.[]



VALKYRIE

DUNIA: Midgard dan Asgard

PENAMPILAN: Manusia perempuan yang gagah perkasa, sering kali menunggangi kuda. Bisa terbang. Bersenjatakan tameng dan tombak atau kapak.

TERKENAL KARENA: Mengidentifikasi individu-individu yang meninggal saat menyelamatkan orang lain, kemudian mengantarkan pahlawan-pahlawan itu ke Valhalla.[]

PENERBANGAN PERTAMA SEORANG VALKYRIE

Entri Buku Harian [Nama tidak dicantumkan demi melindungi privasi penulis]

Hari Satu:

Aku seorang Valkyrie. Ya ampun, bahkan setelah ditulis, kesannya tetap saja tidak mungkin! Namun, memang benar begitu. Aku adalah Pemilih Jiwa Gugur, dayang Odin tulen! Satu saat, aku sedang menyusuri jalan. Saat berikutnya, perempuan galak berhelm yang menunggangi kuda terbang muncul di langit atasku. Dia menukik dan mengulurkan tangan. “Aku Gunilla, kapten Valkyrie,” katanya dengan serius dan tegas. “Kau telah ditunjuk oleh Odin untuk memilih pahlawan yang gugur dan membina mereka di alam baka, tempat mereka akan berlatih terus-menerus dalam rangka mempersiapkan diri untuk Ragnarok, pertempuran akhir zaman antara dewa-dewi dengan bangsa raksasa. Apa kau bersedia?”

Aku bahkan tidak pernah mendengar tentang Odin dan lain-lain, tetapi menolak sepertinya bukan pilihan. Jadi, di sinilah aku, di lobi Hotel Valhalla bersama rekrut-rekrut baru lain, menantikan entah apa yang akan terjadi.

Hari Dua:

Kecapekan. Keterangan lebih lanjut besok.

Hari Lima:

Maaf karena beberapa hari tidak menulis. Berikut ringkasan sejumlah aktivitas yang sudah kukerjakan:

- Mengelilingi semua lantai Hotel Valhalla, yang berjumlah 540. Main mata dengan cowok-cowok cakep di lantai-lantai bawah.
- Mendengarkan kuliah mengenai Sembilan Dunia yang disampaikan oleh thegn uzur bernama Snorti. (Atau Snorri? Membosankannya minta ampun sampai-sampai aku nyaris mendengkur)
- Dicekoki bahwa yang boleh kami bawa hanyalah esensi kekal (alias roh), sedangkan raga yang gugur mesti kami tinggalkan saja.
- Tubuhku diukur untuk seragam Valkyrie: helm, tunik dari jejalin rantai, *legging*, sepatu bot, pedang. (Bukan menyombong, ya, tetapi aku kelihatan aduhai sebagai kesatria Viking.)
- Melayani pesanan di Aula Perjamuan Jiwa yang Gugur. Einherjar—istilah untuk mendiang para pahlawan yang hidup (hidup?) di Valhalla—makan dan minum *banyak sekali*.
- Secara ajaib kembali ke Midgard (dunia manusia, menurut Snorti) tiap fajar untuk menjalani hari-hariku sebagai remaja normal.

Aku dijadwalkan kembali ke Midgard beberapa jam lagi. Harus menyempatkan diri untuk tidur sebelum itu. Jadi, selamat malam.

PS: Baru ingat bahwa semua cowok cakep di sini sudah mati. Sial.

Hari Sembilan:

Hari. Terbaik. *Seumur hidupku!*

Awalnya, Gunilla memanggil kami anak-anak baru dari Midgard. Aku di sekolah, sedang menuju kelas matematika, jadi aku menikung ke kamar kecil dan memanjat ke jendela. Terdengar bunyi *wuuush* dan, mendadak, kembalilah aku ke hotel. Jangan tanya bagaimana caranya. Aku sendiri tidak tahu.

Kami berkumpul di Aula Perjamuan. Waktu makan malam masih berjam-jam lagi, jadi tempat itu lengang. Gunilla mulai berbicara.

“Lihatlah peserta pelatihan di samping kalian. Dan, camkanlah ini: salah seorang akan meninggal selagi bertugas. Cuma karena kalian bisa bepergian bolak-balik dari dan ke alam baka, bukan berarti kalian kebal. Kalian bisa tewas. Matilah secara terhormat dan, dengan demikian, kenangan akan kalian niscaya hidup selamanya. Kalau kalian mati secara tidak terhormat, kalian niscaya terlupakan.”

Aku tengah berpikir, *Oke, mungkin lebih bagus andaikan aku diberi tahu sebelum mendaftar*, ketika sekelompok Valkyrie senior muncul. Salah seorang menghampiriku, memperkenalkan diri sebagai Margaret, dan berkata, “Kau pasti akan suka sekali kegiatan yang satu ini.”

Sebelum aku sempat menanyakan apa maksudnya, Gunilla berseru, “Pendamping, bersiap untuk lepas landas.”

Margaret menyambar lenganku dan berkata, “Jangan menengok ke bawah.” Kemudian, dia serta-merta memelasat ke udara! Bagian yang seru adalah: *Aku ikut dengannya! Aku. Terbang!*

Oke, benar, secara teknis *aku* tidak terbang. Margaret yang terbang, sedangkan aku menempel kepadanya supaya tidak kehilangan nyawa. Namun, demi Odin, rasanya tetap saja menakjubkan. Besok, aku akan mencoba terbang sendiri. Pasti *asyik!*

Hari Sepuluh:

Jam kesatu: Lepas landas. Menabrak Laeradr (pohon bodoh). Lepas landas. Jatuh ke meja thegn. Lepas landas. Menabrak Laeradr, kemudian jatuh ke meja thegn. Kambing teramat gemuk yang tinggal di pohon jatuh menimpaku.

Jam ketiga: Melakukan reka ulang penerbangan pertama Wright Bersaudara dengan Kitty Hawk. Dengan kata lain, aku melayang di udara selama kurang dari semenit, kemudian jatuh (lagi-lagi setelah menabrak Laeradr).

Jam keenam: Bisa terbang lebih lama. Mendarat di atas kakiku sendiri! (Aku langsung tersungkur, tetapi tetap saja ... sudah ada hasil!)

Jam kesembilan: Menukik dan membubung betulan! Bunyikan trompet kemenangan, Teman-Teman! Aku seorang Valkyrie!

Hari Sebelas:

Ternyata aku juga harus belajar menerbangkan kuda yang terbuat dari kabut. Terbang solo sambil membawa pahlawan gugur ternyata merepotkan; pahlawan gugur lazimnya menggeliang-geliut sehingga menyebabkan turbulensi. Pelajaran dimulai besok.

Aku sudah siap![]

NORN

DUNIA: Asgard; lebih tepatnya, danau di akar *Pohon Laeradr* di Aula Perjamuan Jiwa yang Gugur.

PENAMPILAN: Trio perempuan seram bertubuh seputih salju, tinggi dua setengah meter lebih, berselubung kabut, dan mengenakan gaun putih menjuntai yang bertudung.

TERKENAL SEBAGAI: Pengendali nasib makhluk fana dan dewa-dewi. Juga mengucapkan pernyataan misterius mengenai nasib tersebut.[]

MEMPERMAINKAN TAKDIR!

Kami di Hotel Valhalla maklum bahwa einherji baru adakalanya kewalahan selepas mendengar pernyataan tentang nasibnya—terutama jika pernyataan itu disampaikan oleh Norn. Supaya santai, mengapa tidak mencoba Utak-Atik Kata Nasib? Permainan ini mudah, asyik, dan kadang-kadang malah akurat. Untuk memperoleh tiga kata suratan takdir, carilah huruf pertama nama depan Anda, huruf terakhir nama terakhir Anda, dan bulan kelahiran Anda. Contohnya, Snorri Sturluson lahir pada Maret, maka kata-kata suratan takdirnya adalah Cerdas, Pandai, dan Pengecut. Siapa tahu? Mungkin suatu hari nanti akan terkuak bahwa kata-kata tersebut memiliki makna mendalam!

UTAK-ATIK KATA NASIB

A: Jahat	N: Pandai	JAN: Sihir
B: Pahlawan	O: Pedang	FEB: Pengkhianatan
C: Pertarungan	P: Nekat	MAR: Pengecut
D: Abadi	Q: Celaka	APR: Berani
E: Serigala	R: Pertempuran	MEL: Mulia
F: Kreatif	S: Cerdas	JUN: Pemenang
G: Kesatria	T: Kekeliruan	JUL: Cedera
H: Tantangan	U: Misi	AGU: Memburaikan
I: Mematikan	V: Puing	SEP: Kegelapan
J: Ditakuti	W: Pengorbanan	OKT: Melimpah
K: Pengetahuan	X: Pencarian	NOV: Raksasa
L: Gugur	Y: Tabih	DIC: Cinta
M: Layak	Z: Menghancurkan	



MAKHLUK-MAKHLUK FANTASTIS

oleh Hunding

Kini, saya mesti mengulas makhluk-makhluk yang tidak bisa bicara sendiri sekaligus hewan-hewan yang bisa bicara tetapi entah teramat menyebalkan atau bermulut luar biasa pedas. (Ada kata-kata pedas yang ingin saya sampaikan kepada Helgi ... bagian ini saya cantumkan untuk mencari tahu apakah dia bahkan repot-repot membaca karya saya.)

Hewan-hewan fantastis digolongkan ke dalam tiga kategori: terkemuka, disesalkan, dan bisa dimakan. Hewan-hewan terkemuka memberikan sumbangsih berharga kepada dunia-dunia atau memiliki arti penting karena faktor-faktor lain. Hewan-hewan yang disesalkan adalah mereka yang keberadaannya saja sudah mengkhawatirkan—sebagian malah lebih menyeramkan dibanding yang lain. Mengenai hewan-hewan yang bisa dimakan, yah, saya rasa penjelasannya sudah terkandung dalam istilah itu sendiri.[]

NIDHOGG

KATEGORI: Disesalkan

PENAMPILAN: Seperti ular, bergigi tajam, dan bermimik kesal

TERKENAL KARENA: Menggerogoti akar Yggdrasil

Naga menakutkan ini memiliki satu tujuan hidup: menimbulkan kehancuran dengan cara memakan fondasi hidup kita. Bahwa kita masih saja menoleransi perilakunya adalah sebuah misteri bagi saya. Maksud saya, tidak bisakah kita memberinya mainan karet untuk dikunyah, misalkan saja? Ketika tidak menggigiti akar, *Nidhogg* sibuk mengarang hinaan-hinaan baru untuk disampaikan kepada warga tak bernama di puncak pohon.[]

ELANG ANONIM YGGDRASIL

KATEGORI: Disesalkan

TEMPAT TINGGAL: Puncak Yggdrasil

PENAMPILAN: Garang dan berbulu

TERKENAL KARENA: Mengguncangkan pucuk-pucuk pohon sehingga menyebabkan angin kencang, gempa bumi, dan badai

Inilah warga tak bernama yang barusan disebut, alias penerima hinaan Nidhogg. Saya mau tak mau bertanya: mengapa burung ini tidak bernama? Jika dia kesulitan memilih nama, kita bisa saja mengadakan sayembara, kemudian mengundi nama dengan cara memilih secara acak dari helm atau melemparkan panah ke opsi-opsi yang ditempel di papan target. Apa susahnya?

Perlu diketahui juga bahwa si elang balas mencerocoskan hinaan, beserta dusta keji, gosip, dan bisik-bisik tercela lain, kepada Nidhogg. Bagaimana bisa pesan-pesan tersebut dipertukarkan padahal elang dan naga menempati ujung-ujung berlainan di Pohon Dunia? Silakan baca terus.[]

RATATOSK

KATEGORI: Amat sangat disesalkan

TEMPAT TINGGAL: Cabang-cabang Yggdrasil

PENAMPILAN: Bajing buas mahabesar yang berbulu merah, bermata kuning, dan memiliki gigi-gigi dan cakar-cakar tajam.

TERKENAL SEBAGAI: Pengantar hinaan antara elang anonim dengan Nidhogg. Selain itu, siapa saja yang mendengar suara *KAAAAAK!* sarat cercaan darinya niscaya kehilangan gairah hidup.[]

DI ANTARA KITA SAJA

oleh Ratatosk

Ayo sini (*lelet kau*). Jangan khawatir (*keresahan adalah nama tengahmu*). Aku tidak akan menyalak kepadamu. Aku ingin menyampaikan sebuah rahasia (*teman-teman satu timmu menyalahkanmu karena kekalahan yang satu itu*) kepadamu. Aku tahu apa sebabnya Nidhogg dan si elang (*mereka mentertawaimu, bukan tertawa bersamamu*) saling cerca. Aku tahu (*upaya terbaikmu tidak akan cukup*), sebab akulah yang memicu perkelahian mereka. Aku bosan (*cerita-ceritamu membuat semua orang menguap*). Supaya seru, aku menyampaikan provokasi bisik-bisik (*kau tidak pernah memiliki gagasan orisinal*) kepada si naga (*hanya seekor cacing yang lebih rendah daripada kau*) di bawah Yggdrasil dan ke atas batang pohon kepada si elang (*kau tidak akan pernah bisa menggapai langit*). Mau dengar (*kau luluh lantak di bawah tekanan*) hinaan apa yang kusampaikan? Jika mau, mendekatlah (*kau takut kepada semua orang dan segalanya*) dan biar kubisikkan (*kau terlalu mudah percaya*) ke telingamu (*kupingmu berkopok*).

KAAAAAK!

HEIDRUN

KATEGORI: Bisa dimakan (kurang lebih)

TEMPAT TINGGAL: Asgard; lebih tepatnya dahan-dahan Laeradr di Hotel Valhalla

PENAMPILAN: Kambing kegemukan yang mengucurkan susu

TERKENAL SEBAGAI: Penyedia bahan baku *mead*[]

EIKTHRYMIR

(DIKENAL JUGA DENGAN JULUKAN “IKE”)

KATEGORI: Terkemuka

TEMPAT TINGGAL: Asgard, lebih tepatnya dahan-dahan Laeradr

PENAMPILAN: Rusa jantan yang tanduknya menyembrotkan air

TERKENAL SEBAGAI: Sumber semua air yang mengalir di sungai-sungai dan kali-kali di seluruh dunia[]

SAEHRIMNIR

KATEGORI: Bisa dimakan

TEMPAT TINGGAL: Asgard, lebih tepatnya Aula Perjamuan Jiwa yang Gugur di Hotel Valhalla

PENAMPILAN: Hewan mahabesar yang spesiesnya tidak bisa ditentukan

TERKENAL SEBAGAI: Hidangan utama dalam acara makan malam tiap hari untuk semua penghuni[]

PENGKHIANAT PENIPU

oleh Halfborn Gunderson

Cerita ini dikisahkan kepadaku oleh seorang einherji senior, yang mendengarnya dari orang lain yang dulu menampung susu Heidrun dalam kual, yang mengaku mendengar cerita ini dari Heidrun sendiri. Mengenai apakah cerita ini benar atau tidak, aku tidak tahu, tetapi tak terbayang olehku untuk apa sang kambing mengarang cerita seperti itu. Jadi, silakan kalian nilai sendiri.

Suatu malam, Ike dan Heidrun sedang nongkrong bersama Saehrimnir, seperti biasa menemaninya selagi dia bangkit kembali, ketika Ragnarok muncul dalam obrolan mereka.

“Kalau kupikir-pikir,” kata Heidrun sambil bergeser sedikit supaya susunya tidak terus menetes-netes ke badan Saehrimnir, “tidak pernah ada yang menyinggung-nyinggung bagaimana jadinya nasib kita sewaktu kaum raksasa merombak kosmos.”

“Menurut perkiraanku, kita akan berguna bagi jotun,” Saehrimnir berkomentar. “Biar bagaimanapun, mereka membutuhkan air dan *mead* serta makanan, bukan?”

“Entahlah. Namanya juga raksasa,” tukas Heidrun. “Bagaimana menurutmu, Ike?”

“Kita bisa saja menanyakan kepada Norn apakah kita ditakdirkan mati bersama dewa-dewi atau hidup bersama para raksasa,” timpal sang rusa. Ketiganya melemparkan pandangan cemas ke danau di bawah. “Atau, mungkin tidak,” imbuh Ike.

“Mungkin aku bisa membantu.” Loki berayun dari dahan di atas dan mendarat di samping Saehrimnir. Pada masa-masa sebelum dia diikat ke batu besar, Loki kerap bersembunyi di Laeradr karena dari tempat itu, dia bisa dengan mudah memata-matai dewa-dewi.

“Kau?” Heidrun mendengus skeptis. “Apa yang bisa kau lakukan?”

“Aku bisa bicara kepada para raksasa atas nama kalian, memberi tahu mereka kalian bisa menawarkan apa saja. Lagi pula, aku memang hendak ke Jotunheim. Aku mesti menyambangi Angrboda. Dia raksasa yang merupakan ibu dari anak-anakku: Fenris, Jormungand, dan Hel,” timpal Loki saat melihat ekspresi bengong ketiganya.

Kambing, rusa, dan sumber makanan mahabesar bertukar pandang. “Beri kami waktu sebentar. Biar kami rundingkan dulu,” kata Heidrun.

“Lama juga boleh. Aku tunggu di sebelah situ.”

Sambil bersiul-siul, Loki menyeberangi ruangan menuju meja thegn, terkesan tidak ambil pusing, apa pun keputusan mereka. Namun, diam-diam dia sangat ingin agar mereka setuju, sebab dia berencana menjadikan pertanyaan ketiga hewan sebagai kedok untuk mencari tahu apakah para raksasa sudi mengampuni nonraksasa pada hari kiamat. Loki ingin selamat pada hari kiamat kelak, tak peduli di pihak mana dia bertarung saat Ragnarok.

Sementara itu, ketiga makhluk berunding. Mereka semua tidak percaya kepada Loki, tetapi karena mereka tidak bisa meninggalkan Laeradr, mereka menyimpulkan bahwa mereka tidak punya pilihan lain.

“Kami izinkan kau untuk menyampaikan tawaran kami kepada para raksasa,” kata Ike.

“Kalau begitu, aku berangkat dulu.” Loki sontak menghilang.

Begitu dia pergi, muncullah Odin. Dari singgasananya yang maha melihat, Hlidskjalf, Odin telah mendengar dialog yang baru terjadi dan menjadi gundah karenanya.

“Tidakkah kalian mengambil hikmah apa-apa setelah hidup sekian lama di tengah-tengah kaum einherjar?” sergah Odin. “Kalian lebih memilih mengkhianati orang-orang yang memberi kalian rumah daripada mati mulia selagi melindungi rumah tersebut?”

Ketiga hewan menundukkan kepala. Seperti tembakan panah yang jitu, kecaman Odin sangat mengena. Mereka seketika bersumpah akan senantiasa mendampingi dewa-dewi dan tidak akan memikirkan para raksasa lagi—dan janji itu memang mereka tepati.

Mengenai Loki, suratan takdirnya telah ditetapkan lama sebelum dia berjumpa ketiga hewan itu. Apa pun yang dia katakan atau perbuat, tidak akan mengubah nasibnya.[]



SLEIPNIR

KATEGORI: Terkemuka

TEMPAT TINGGAL: Asgard

PENAMPILAN: Kuda mahabesar berkaki delapan yang berbulu sekelabu baja, bersurai putih, dan bermata hitam

TERKENAL KARENA: Berkaki delapan, bisa terbang meskipun tak bersayap, dan merupakan milik Odin[]

IBU AYAHKU

oleh Stanley, Putra Sleipnir
(diterjemahkan oleh pawang kuda)

Sebagian besar dari kalian menganggap bahwa Loki seratus persen jahat dan selalu menyusahkan dewa-dewi. Salah, tahu. Suatu kali, nenekku pernah menolong Odin dan lain-lain sehingga selamat dari persoalan pelik.

Benar; kalian tidak salah baca. Loki adalah *nenekku*. Akan kuberi kalian waktu untuk mencerna informasi itu sebelum aku melanjutkan.

Siap? Oke. Nah, begini kejadiannya:

Dahulu kala, seorang tukang bangunan datang ke Asgard. Dia mengajukan diri untuk membangun tembok di sekeliling dunia agar dewa-dewi terlindung dari serangan. Katanya, dia bisa membangun tembok dalam kurun tiga musim. Sebagai imbalan, dia meminta Freya, Matahari, dan Bulan. Kata Freya, *Enak saja*. Matahari dan Bulan sepakat dengan sang dewi. Namun, Loki berpendapat bahwa tembok pelindung adalah ide bagus. Dia meyakinkan dewa-dewi agar menawar. Jika si tukang bangunan bisa menyelesaikan tembok dalam satu musim, dia boleh meminta apa saja yang dia inginkan. *Wacana itu mustahil*, tegas Loki, maka Freya, Matahari, dan Bulan pasti akan aman. Begitu pula

halnya dengan dewa-dewi, sebab bangsa Aesir setidaknya akan mendapatkan tembok pelindung setengah jadi.

Dewa-dewi mengusulkan rencana itu kepada si tukang bangunan. Dia menyetujui syarat tersebut dan mulai bekerja.

Yang tidak disadari oleh bangsa Aesir adalah, tukang bangunan itu—barangkali seorang raksasa yang menyamar—memiliki kuda jantan terkuat, tercepat, dan tergiat yang bisa membantunya. Semakin mendekati penghujung musim, tembok itu semakin mendekati rampung. Freya kalap. Matahari dan Bulan juga tidak senang. Semua menyalahkan Loki.

Loki mengaku salah dan bertekad mencari solusi. Karena sumber persoalan adalah si kuda, dia menggagas cara untuk menyingkirkan hewan itu. Dia berubah wujud menjadi kuda betina nan menawan. Dengan satu kibasan surai nan genit dan satu kedipan malu-malu kucing saja, si kuda jantan sudah kesengsem. Ketika Loki lari ke hutan, kuda itu mengejar—dan begitulah.

Tanpa pembantunya, si tukang bangunan tidak bisa menyelesaikan tembok sesuai tenggat waktu. Freya, Matahari, dan Bulan bisa tetap berada di tempat masing-masing. Dan, beberapa saat berselang, Loki si kuda betina melahirkan ayahku.

Nah, apa sekarang kalian paham? Loki tidak *selalu* jahat.[]



JORMUNGAND

KATEGORI: Terkemuka

TEMPAT TINGGAL: Laut Jotunheim

PENAMPILAN: Ular yang bisa menyemburkan racun. Kulit bepercak-percak kuning, cokelat, dan hijau. Mata hijau mahabesar. Dahi berjambul sisik-sisik. Moncong pesek. Gigi tajam. Tubuh amat sangat panjang dan tidak berkaki.

TERKENAL KARENA: Mengelilingi Midgard dan menggigit ekornya sendiri. Diramalkan akan melahap Thor saat Ragnarok.[]

PESONA MUSIK

oleh Njord

Jika sampai Jormungand bangun, dia akan melecutkan tubuh secara gila-gilaan sehingga tsunami niscaya melanda seluruh pesisir Midgard. Jadi, kapan pun Ular Dunia bergerak-gerak seperti akan terbangun, einherjar keturunanku—satu-satunya kelompok yang mampu mengarungi laut dengan selamat pada saat-saat seperti itu—akan bergegas ke laut, menyelam, dan menyanyikan ninabobo untuknya. Putraku, Frey, membantu menggubah lagu-lagu tersebut sehingga nadanya menyiratkan kedamaian dan kehangatan yang dibutuhkan untuk menjamin tidur nyenyak.

Sebagai catatan kaki, perlu ditambahkan bahwa umat manusia pernah mendengar lagu-lagu ini sepanjang sejarah. Mereka mengadaptasi melodinya, tetapi mengganti lirik asli dengan lirik karya mereka sendiri. Einherjar mungkin mengenali versi Midgard-nya.

GUBAHAN ASLI FREY

Versi Midgard

Ayo tidur, Jormungand,

(Bintang-bintang di langit,)

Jauh di dasar laut.

(Jauh tinggi di awan.)

Lelap s'lama-lamanya,

(Menyinari dunia,)

Di samudra Midgard.

(Bagai intan permata.)

Ayo tidur, Jormungand,

(Bintang-bintang di langit,)

Melesak dalam pasir.

(Jauh tinggi di awan.)

Gigit ekormu, Jorry Sayang,

(Ninabobo, oh ninabobo,)

Merem saja terus di bawah laut.

(Kalau tidak bobok digigit nyamuk.)

Anak manis tidak bangun-bangun,

(Boboklah, bobok, Adikku Sayang,)

Tidurnya nyenyak di dalam gelap.

(Kalau tidak bobok digigit nyamuk.)

Pagi-pagi Jormungard tidur,

(Bangun pagi ku terus mandi.)

Siang-siang Jormungard tidur.

(Tidak lupa menggosok gigi.)

Malam-malam Jormungard tidur.

(Habis mandi kutolong Ibu,)

Tidur pulas tak bangun-bangun.

(Membersihkan tempat tidurku.) []



FENRIS SERIGALA

KATEGORI: Luar biasa disesalkan

TEMPAT TINGGAL: Pulau *Lyngvi*

PENAMPILAN: Berbulu kelabu dan hitam, berperawakan perkasa, bertaring, dan bermata biru. Berukuran normal seperti serigala pada umumnya, tetapi matanya berkilat-kilat cerdas.

TERKENAL KARENA: Kebrutalan yang mengerikan. Dikekang dengan tali Gleipnir. Terbebasnya serigala ini dari kekangannya menandakan awal Ragnarok.[]

WAWANCARA YANG TIDAK INGIN SAYA LAKUKAN

oleh Snorri Sturluson

Mohon dicatat bahwa saya tidak ingin dekat-dekat dengan Pulau Lyngvi dan saya *tidak sudi* berbicara kepada makhluk yang ditahan di sana. Saya tidak menyadari bahwa di sanalah perahu lipat Hotel Valhalla menurunkan saya, hingga sudah terlambat. Jadi, jika transkrip percakapan berikut adakalanya terkesan kurang profesional, harap diingat bahwa saya sama sekali tidak siap.

SNORRI STURLUSON: Tunggu sebentar. Ini bukan Norumbega.

FENRIS SERIGALA: Halo, Snorri.

SS [lari kesetanan sambil menjerit]: Perahunya mana? Perahunya mana?

FS: Baik sekali kau mau mampir.

SS [jatuh berlutut]: Tolong aku, wahai dewa-dewi! Siapa saja, keluarkan aku dari sini!

FS: Kita tidak pernah mengobrol lagi. Bagaimana kabarmu?

SS [memegangi kepala dengan kedua tangan dan mengerang-erang]: Tinggalkan aku sendiri. Tidak ada yang perlu kukatakan kepadamu.

FS: Aku terluka mendengarnya, Snorri. Sungguh. Padahal, barusan aku berpikir, wow, ada thegn yang datang untuk menjengukku. Bahkan dewa-dewi tidak mau menjengukku. Dia pasti lebih berani daripada mereka.

[Catatan Editor: Pada saat ini, gagal mencatat bahwa Snorri berhenti mengerang-erang dan mulai menyimak perkataan Fenris Serigala.] Tapi, ternyata kau sama saja seperti mereka semua.

[Membungkukkan bahu dan menundukkan kepala.] Ah, kenapa pula aku repot-repot?

SS: Aku—aku minta maaf. Hanya saja, aku datang ke sini karena dikelabui.

FS [menunjuk Gleipnir dengan moncong]: Sama seperti aku. Kita memiliki banyak persamaan, kau dan aku.

SS: Hanya saja aku manusia dan kau serigala.

FS: Cuma perkara teknis. Kita mirip dalam aspek yang penting. Di dalam sini. [Tali kekang menghambat upayanya untuk menepuk dada.] Dasar tambang sialan. Mengganggu momen istimewa kita saja.

SS [bergeser lebih dekat ke arah FS]: Kelihatannya memang merepotkan. Apakah kencang sekali?

FS: Tidak separah dulu, tapi memang menghalangi gerak-gerik. Tapi, memangnya apa yang bisa kuperbuat? Tidak ada yang berani mendekatiku dan melepasnya.

SS [semakin mendekat]: Aku berani. Kau sendiri yang bilang.

FS [membelalak]: Kau benar! Kutebak, kau bukan saja berani, tapi juga *pintar*. Tapi, taruhan kau sering dipuji seperti itu di Valhalla.

SS: Oh, tidak sesering yang kau kira.

FS: Lanjutkan. Thegn setampian kau? Para Valkyrie barangkali mengerubungimu seperti lebah mengerubungi madu.

SS [merona]: Tidak. Anu. Mungkin ada, sedikit.

FS: Sudah kuduga! Aku tahu apa yang akan *benar-benar* membuat mereka terkesan. Kau bisa ... ah, tidak jadi. Kau tidak akan mau. Tidak usah dipikirkan.

SS: Apa? Apa yang hendak kau katakan?

FS: Tidak. Permintaan itu terlalu merepotkan. Lupakan saja.

SS: Sungguh, beri tahu aku. Aku bersikeras.

FS: Yah, kalau kau bersikeras, ya sudah. Aku tadi berpikir, karena kau seorang thegn yang pintar, berani, dan tampan sekali, kalau ada yang bisa menemukan jalan untuk melepas tambang tua ini, pasti kaulah orangnya.

SS: Oh. Anu, begini, aku tidak tahu apakah boleh. Maksudku, dewa-dewi punya alasan bagus sehingga mengikatmu. Ya, 'kan?

FS: Oh, tentu, tentu. Kalau menjadi diri sendiri bisa dianggap sebagai alasan bagus, kurasa begitu. Apakah bisa dibilang itu kesalahanku, bahwa aku dulunya adalah serigala muda yang gemar bergulat dan main tarik-tarikan, atau bahwa aku tumbuh besar menjadi petarung yang kuat dan gagah? Kita kira sifat-sifat semacam itu akan diapresiasi di Asgard, bukannya dihukum.

SS: Itukah sebabnya kau di sini? Aku bersumpah, setahuku—

FS [memunggungi SS]: Dengar, lupakan saja permintaanku, oke? Aku kira kau pria yang menjunjung tinggi keadilan dan kesantunan. Aku salah membacamu. Aku yang keliru.

SS: Tapi—

FS: Aku kira kita punya persamaan, apalagi kau ditipu oleh dewa-dewi sehingga datang ke sini, sama sepertiku. Soal itu, aku juga keliru.

SS: Yah, mungkin aku bisa melonggarkan satu simpul saja.

FS: Sekarang, aku bahkan tidak ingin kau melakukannya.

SS [berdiri]: Sayang sekali kalau begitu, Bung, karena aku akan melakukannya!

FS: Serius, jangan dekati aku.

SS: Kau tidak bisa menghentikanku!

FS: Kuperingatkan, ya, kalau kau mendekat selangkah lagi saja, aku tidak bisa dimintai pertanggungjawaban atas perbuatanku!

SS: Bersiaplah untuk melakukan perbuatan terburuk yang kau bisa, kalau begitu, karena aku akan mendatangimu!

[Catatan Editor: Pada saat ini, gagal berhenti mendokumentasikan percakapan. Berikut ini adalah laporan mengenai kejadian selanjutnya.]

GAGAK: Si thegn jelas-jelas sudah terjerat oleh tipu daya si serigala. Beberapa langkah lagi saja, dia akan masuk ke mulut serigala atau, lebih gawat lagi, berhasil melepaskan

Gleipnir dan membebaskan makhluk buas itu. Aku mencegahnya dengan cara mematuki si thegn habis-habisan, alhasil memunahkan sihir si serigala.

[Transkrip kembali berlanjut.]

AAAAAA! [lari kesetanan sambil menjerit-jerit]:

[Terdiam dan menengok ke sana kemari] Tunggu dulu

AAAAA!

[Lari sambil menjerit-jerit ke perahu lipat, yang telah muncul kembali secara ajaib.]

OTIS DAN MARVIN

NAMA: Otis (alias Tanngnjóstr, alias “Penggertak Gigi”) dan Marvin (alias Tanngrisnr, alias “Penggeram”)

KATEGORI: Bisa dimakan

TEMPAT TINGGAL: Di mana pun Thor berada

PENAMPILAN: Berbulu cokelat acak-acakan, bertanduk lengkung, bermata kuning

TERKENAL SEBAGAI: Daging panggang, bakar, dan semur yang lezat. Sekaligus penarik kereta perang Thor.[]

RESEP PEMUAS KAMBING

oleh Marvin

Dengar ya, Bocah-Bocah. Aku tidak mau repot-repot menjalani terapi seperti Otis. Jika ada masalah, kutanduk saja langsung. Dan, saat ini, aku memperlakukan kalian. Aku tidak suka cara kalian memperlakukan kami. Kalian kira aku bercanda? Nah, makan ini. Tiap malam, peristiwa yang sama selalu terulang: jagal, masak, kunyah, telan, bangkit kembali, ulang dari awal. Tidak apa-apa. Disembelih adalah nasib kami. Terserah. Namun, yang ingin kuketahui adalah, memangnya sesusah itu membumbui kami sesekali? Kami bosan sampai mati disajikan dengan cara yang itu-itu saja tiap malam! Coba lihat dari sudut pandang kami! Aku hanya meminta sedikit usaha. Berikut ini sejumlah gagasan yang bahkan bisa dikerjakan oleh otak udang seperti kalian:

Kambing Goreng Tepung

Iris kami tipis-tipis. Celupkan kami ke susu dan lumuri kami dengan tepung panir. Goreng kami bolak-balik dengan minyak. Keringkan kami di tisu yang bisa menyerap minyak. Pindahkan kami ke piring saji dan celupkan kami ke saus pedas. Sajikan kami dengan olesan keju dan seledri.

Pai Kambing

Potong kami kotak-kotak. Campur kami dengan ercis, wortel,

seledri, dan kaldu kambing. Rebus, tiriskan, dan sisihkan. Tumis irisan bawang bombai dan bawang putih. Campur dengan kami dan masukkan ke adonan pai. Tutupi kami dengan selapis adonan pai lagi. Panggang kami di tungku pembakaran milik kurcaci sampai berwarna cokelat keemasan. Pindahkan kami ke mangkuk dan makan kami.

Salad Kambing atau Roti Isi Kambing

Masak dan potong-potong kami membentuk dadu. Campur kami dengan saus salad Caesar, kol yang sudah dirobek-robek, parutan keju parmesan, dan *crouton*. Sajikan kami sebagai salad atau jadikan kami sebagai isian roti yang praktis dibawa ke mana saja.

Untuk resep-resep lain, tanyakan saja kepada Saehrimnir. Bisa, 'kan? Dasar.[]



HOTEL VALHALA

Kata Penutup dari Manajer

Kepada Tamu yang Terhormat,

Perjalanan Anda mengarungi lembaran panduan nan bermanfaat ini sebentar lagi usai. Walau demikian, eksistensi Anda di dunia kami baru saja bermula. Petualangan baru nan seru menanti Anda setiap hari.**** Bagaimana Anda akan mati besok? Lusa? Hari-hari sesudahnya? Kemungkinan yang tersedia praktis tak terbatas.*****

Namun, barangkali takdir akan mengantar Anda ke arah lain. Odin sudah memilih Anda satu kali, ketika dia memungut Anda pada saat ajal untuk bergabung dengan pasukan einherjarnya. Dia masih mungkin memilih Anda lagi, kali ini untuk menjalani misi mulia di luar batas-batas aman Hotel Valhalla. Jika begitu, ketahuilah ini: hanya yang terbaik di antara yang terbaik yang ditunjuk untuk memperoleh kehormatan tersebut. Orang-orang yang kembali sambil membawa kejayaan akan meraih kedudukan semakin tinggi. Sebagian, seperti Gunilla, Davy Crockett, Erik Bersaudara, dan bahkan, entah mengapa, Snorri Sturluson, dianugerahi kursi di meja thegn. Sebaliknya, orang-orang yang gagal akan pulang sambil membawa malu—atau tidak pulang sama sekali, sebab kematian menanti di luar Valhalla.

Jadi, ketika Anda mengesampingkan buku ini dan memadamkan lampu, ajukan pertanyaan ini kepada diri Anda

sendiri: apakah Anda memiliki kekuatan, keberanian, dan kebijaksanaan untuk mencapai tingkat kehebatan yang malah lebih tinggi lagi? Saya tekankan bahwa Anda mesti bertanya kepada *diri sendiri*. Ketahuilah bahwa andaikan Anda menghubungi meja resepsionis dan mengajukan pertanyaan tersebut kepada saya, maka saya terpaksa mengingatkan Anda bahwa kami menyediakan handuk tambahan secara gratis, tetapi untuk menjawab pertanyaan macam itu, kami mesti mengutip biaya ekstra.

Terima kasih dan selamat tidur nyenyak supaya Anda bisa bangun dan bertempur dengan gagah esok pagi. *****

—Helgi

MANAJER HOTEL VALHALLA

SEJAK 749 V.A[]

PANDUAN PELAFALAN

Aegir *I-jir*

Aesir *AI-ser*

alf seidr *ALF sei-der*

Alfheim *ALF-heim*

Asgard *AZ-gard*

Balder *BAL-der*

Bifrost *BI-fros*

Brisingamen *BRI-sing-ga-men*

dagaz *DA-gaz*

draugr *DRAU-ger*

Eikthrymir *EIK-tri-mir*

einherjar/einherji *in-HER-yar/in-HER-yi*

Fenris *FEN-ris*

Fjalar *fi-YAL-ar*

Folkvanger *FOK-van-ger*

Frey *FREY*

Freya *FREY-a*

Frigg *FRIG*

Gerd *GAIRD*

Ginnungagap *GIN-un-ga-gap*

Gjalar *gi-YAL-ar*

Gleipnir *GLIP-nir*

Gungnir *GUNG-nir*

Gunilla *GU-ni-la*

Heidrun *HAI-drun*

Heimdall *HEM-dol*

Hel *HEL*
Helgi *HEL-ji*
Helheim *HEL-haim*
Hlidskjalf *HLID-skelf*
Hod *HOD*
Honir *HO-nir*
Hunding *HUN-ding*
Idun *I-dun*
Jormungand *YOR-mun-gan*
Jotun *YO-tun*
Jotunheim *YO-tun-heim*
Laeradr *LAI-ra-dur*
Loki *LO-ki*
Lyngvi *LING-vi*
Magni *MAG-ni*
Midgard *MID-gard*
Mimir *MI-mir*
Mjolnir *MYOL-nir*
Modi *MO-di*
Muspell *MU-spel*
Muspellheim *MUS-pel-eim*
Nabbi *NAB-i*
Narvi *NAR-vi*
Nidavellir *NI-da-vel-ir*
Nidhogg *NID-haug*
Niflheim *NIF-el-heim*
Njord *NI'ORD*
Norns *NORNZ*

Norumbega *nor-um-BEI-ga*
Odin *O-din*
Ragnarok *RAK-na-rok*
Ran *RAN*
Ratatosk *RAT-a-tosk*
Saehrimnir *SE-hrim-nir*
Sessrumnir *SES-rum-nir*
Sif *SIF*
Skirnir *SKIR-nir*
Sleipnir *SLEIP-nir*
Snorri *SNO-ri*
Sumarbrander *SU-mar-bran-der*
Surt *SERT*
svartalf *SVAR-talf*
Svartalfheim *SVAR-talf-heim*
Tanngnjóstr *Teng-YOS-tir*
Tanngrisnr *TAN-gris-nir*
Thjalfi *THI-yal-fi*
Thegn *THEYN*
Thor *THOR*
Tyr *TIR*
Utgard-Loki *UT-gard-LO-ki*
Vala *VAL-a*
Valhalla *VAL-hal-a*
Valkyrie *VAL-ker-i*
Vanaheim *VAN-a-heim*
Vanir *Va-NIR*
Yggdrasil *IKH-dra-sil*

Ymir *I-mir*

GLOSARIUM

AEGIR—penguasa gelombang

AESIR—dewa-dewi perang, dekat dengan manusia

ALF SEIDR—sihir peri

ALFHEIM—dunia peri cahaya

ANGRBODA—raksasa yang bersama Loki memiliki anak Fenris Serigala, Jormungand, dan Hel

ASGARD—dunia bangsa Aesir

BALDER—Dewa cahaya; putra kedua Odin dan Frigg, bersaudara dengan Hod. Frigg menyuruh semua makhluk dan benda di bumi untuk bersumpah tidak akan menyakiti putranya, tetapi dia lupa menagih janji putri malu. Loki mengelabui Hod sehingga membunuh Balder dengan panah dari putri malu.

BIFROST—jembatan pelangi dari Asgard ke Midgard

BRISINGAMEN—perhiasan yang menjadi ciri khas Freya, berupa untaian kalung dari *ruby* dan berlian yang keindahannya tiada tanding

BROKKR DAN SINDRI—kurcaci pembuat palu Thor, Mjolnir

EIKTHRYMIR—rusa jantan di Pohon Laeradr yang semprotan air tanpa henti dari tanduknya menjadi sumber bagi seluruh sungai di dunia

EINHERJAR (EINHERJI, tunggal)—para pahlawan hebat yang meninggal dengan berani di dunia fana; para prajurit anggota pasukan abadi Odin; mereka berlatih di Valhalla demi mempersiapkan diri untuk menghadapi Ragnarok, yaitu masa ketika yang paling berani di antara mereka akan menyertai

Odin untuk melawan Loki dan para raksasa dalam pertempuran pada hari akhir

EMAS MERAH—mata uang Asgard dan Valhalla

FENRIS SERIGALA—serigala tiada tanding, hasil hubungan Loki dengan raksasa perempuan; saking kuatnya, dia menuai rasa takut dewa-dewi yang kemudian mengikatnya ke batu di sebuah pulau. Serigala tersebut ditakdirkan untuk terbebas dari belenggu pada hari tibanya Ragnarok.

FJALAR DAN GJALAR—dua kurcaci jail yang membunuh Kvasir

FOLKVANGER—alam baka Vanir untuk para pahlawan, dikuasai oleh Dewi Freya

FREY—Dewa musim semi dan musim panas; matahari, hujan, dan panen; kelimpahan dan kesuburan; pertumbuhan dan vitalitas. Frey adalah saudara kembar Freya dan, sama seperti saudaranya, diasosiasikan dengan kerupawanan luar biasa. Frey adalah penguasa Alfheim.

FREYA—Dewi cinta; saudari kembar Frey; penguasa Folkvanger

FRIGG—Dewi pernikahan dan keibuan; istri Odin dan ratu Asgard; ibu Balder dan Hod

GERI DAN FREKI—dua serigala yang sering mendampingi Odin

GINNUNGAGAP—kehampaan primordial; kabut yang mengaburkan penampilan sejati

GLEIPNIR—tali buatan kurcaci untuk membelenggu Fenris Serigala

GUNGNIR—tongkat Odin

HEIDRUN—kambing di Pohon Laeradr yang susunya dimasak sebagai bahan baku *mead* magis Valhalla

HEIMDALL—dewa kewaspadaan dan penjaga Bifrost, gerbang menuju Asgard

HEL—dewi penguasa jiwa yang mati tak terhormat; anak Loki dengan Angrboda, sang raksasa perempuan

HELHEIM—dunia bawah, dikuasai oleh Hel dan dihuni oleh orang-orang yang mati bergelimang kejahatan, pada usia tua, atau karena sakit

HLIDSKJALF—Singgasana Agung Odin

HOD—saudara buta Balder

HONIR—dewa Aesir yang, beserta Mimir, bertukar tempat dengan dua dewa Vanir, Frey dan Njord, pada penghujung perang antara bangsa Aesir dan Vanir

HUGINN DAN MUNINN—dua gagak yang membawakan Odin informasi dari sepenjuru Midgard

IDUN—dewi yang membagi-bagikan apel keabadian untuk mempertahankan kebeliaan dan kebugaran dewa-dewi

JORMUNGAND—Ular Dunia, hasil hubungan Loki dengan raksasa perempuan; badannya panjang sekali sehingga membelit bumi

JOTUN—raksasa

JOTUNHEIM—dunia raksasa

KVASIR—dewa nan bijak yang terlahir dari air liur bangsa Aesir dan Vanir

LOKI—dewa keonaran, sihir, dan kepalsuan; putra sepasang raksasa; ahli sihir dan bisa berubah wujud. Dia terkadang memusuhi, tetapi terkadang juga menolong dewa-dewi Asgard dan manusia. Karena perannya dalam kematian Balder, Loki dirantai oleh Odin ke tiga batu raksasa dan kepalanya dibelit ular. Bisa ular sesekali menetes ke wajah Loki, alhasil menyakitinya dan membuatnya meronta-ronta sehingga menyebabkan gempa bumi.

LYNGVI—Pulau Cantigi, tempat Fenris Serigala dibelenggu; lokasi pulau tersebut bergeser tiap tahun seiring dengan bergesernya dahan-dahan Yggdrasil karena tiupan angin dari jurang kehampaan. Pulau tersebut hanya muncul pada bulan purnama pertama tiap tahunnya.

MAGNI DAN MODI—dua putra kesayangan Thor, ditakdirkan untuk melalui Ragnarok dengan selamat

MIDGARD—dunia manusia

MIMIR—dewa Aesir yang, bersama Honir, bertukar tempat dengan dua dewa Vanir, Frey dan Njord, pada penghujung perang antara bangsa Aesir dan Vanir. Ketika bangsa Vanir tidak menyukai nasihatnya, mereka memenggal kepala Mimir dan mengirimkannya kepada Odin. Odin meletakkan kepala tersebut di sumur ajaib, yang airnya menghidupkan Mimir kembali. Berkat air itu pulalah Mimir menyerap seluruh pengetahuan dari Pohon Dunia.

MJOLNIR—palu Thor

MUSPELLHEIM—dunia raksasa api dan iblis

NARVI—salah seorang putra Loki, diterkam dan diburai ususnya oleh saudaranya Vali, yang diubah menjadi serigala setelah Loki membunuh Balder

NIDAVELLIR—dunia kurcaci

NIDHOGG—naga yang hidup di pangkal Pohon Dunia dan menggigiti akarnya

NIFLHEIM—dunia es dan kabut

NJORD—dewa kapal, pelaut, dan nelayan; ayah Frey dan Freya

NORN—tiga bersaudari yang mengendalikan nasib dewa-dewi dan manusia

ODIN—“Bapak Agung” dan raja dewa-dewi; dewa perang dan kematian sekaligus dewa puisi dan kebijaksanaan. Demi meminum air dari Sumur Kebijaksanaan, Odin menukar satu matanya sebagai imbalan dan dengan demikian memperoleh pengetahuan tiada banding. Dia memiliki kemampuan untuk mengamati Kesembilan Dunia dari singgasananya di Asgard; selain di istana kebesarannya sendiri, Odin juga tinggal di Valhalla bersama para kesatria paling berani yang gugur dalam pertempuran.

POHON LAERADR—pohon di tengah-tengah Aula Perjamuan Jiwa yang Gugur di Valhalla; hewan-hewan yang memiliki tugas sendiri-sendiri tinggal di pohon ini

RAGNAROK—Hari Kiamat atau Penghakiman, yaitu ketika einherjar paling berani menyertai Odin untuk melawan Loki dan para raksasa dalam pertempuran pada akhir masa

RAN—dewa laut; istri Aegir

RATATOSK—bajing tiada tanding yang terus-menerus berlari naik turun di Pohon Dunia sembari mengantarkan olok-olok antara elang yang tinggal di puncak dengan Nidhogg, naga yang tinggal di bagian akar

SAEHRIMNIR—hewan ajaib Valhalla; tiap hari ia dijagal dan dimasak untuk makan malam dan keesokan paginya senantiasa hidup kembali; rasanya bisa seperti apa saja, sesuai keinginan pemakan

SESSRUMNIR—Aula Banyak Singgasana, istana Freya di Folkvanger

SIF—istri Thor

SKIRNIR—seorang dewa; pelayan dan utusan Frey

SLEIPNIR—kuda berkaki delapan milik Odin; hanya Odin yang dapat memanggilnya; anak Loki

- SNORRI STURLUSON**—sejarawan, penyair, dan penulis *Edda* berkebangsaan Islandia
- SUMARBRANDER**—Pedang Musim Panas
- SURT**—penguasa Muspellheim
- SVARTALF**—peri hitam, salah satu ras kurcaci
- TANNGNJÓSTR DAN TANNGRISNR**—kambing kekal Thor yang menarik kereta perangnya dan juga mencukupi kebutuhan makannya sehari-hari; setelah disembelih, dimasak, dan dimakan, mereka senantiasa hidup kembali
- THEGN**—aristokrat Valhalla
- THJAZI**—raksasa yang menculik Idun
- THOR**—dewa guntur; putra Odin. Ketika Thor mengendarai kereta perangnya yang mahabesar di langit, maka terjadilah badai guntur di bumi, sedangkan petir adalah dampak lemparan palu besarnya, Mjolnir.
- TYR**—dewa keberanian, hukum, dan pengadilan dengan pertarungan; dia kehilangan satu tangan karena gigitan Fenris ketika si Serigala tengah dikekang oleh dewa-dewi
- ULLER**—dewa sepatu salju dan panahan
- UTGARD-LOKI**—penyihir tersakti di Jotunheim; raja raksasa gunung
- V. A.**—singkatan dari *vulgaris aerae* atau penanggalan umum. Odin pantang menggunakan istilah *Masehi* karena dia iri akan kepopuleran Almasih.
- VALHALLA**—surga bagi para kesatria yang mengabdikan kepada Odin
- VALI**—putra Loki, yang berubah menjadi serigala setelah Loki membunuh Balder; dalam wujud serigala, dia menerkam dan mengeluarkan isi perut saudaranya sendiri, Narvi, sebelum dia sendiri diburai ususnya

VALKYRIE—para dayang Odin yang memilih jiwa-jiwa pahlawan untuk dibawa ke Valhalla

VANAHEIM—dunia bangsa Vanir

VANIR—dewa-dewi alam; dekat dengan peri

YGGDRASIL—Pohon Dunia

YMIR—raksasa terbesar; ayah bangsa raksasa dan dewa-dewi. Dia dibunuh oleh Odin dan saudara-saudaranya, yang menggunakan daging ayah mereka untuk menciptakan Midgard. Tindakan ini adalah cikal bakal kebencian kosmis antara dewa-dewi dengan bangsa raksasa.[]

* Seluruh terbitan dan hasil penjualannya menjadi hak milik Hotel Valhalla.

** Menurut rumor yang belum terkonfirmasi, bahan rahasia itu adalah darah *Kvasir*, dewa bijaksana yang mewujud secara utuh dari seguci air liur dewata. Air liur itu sendiri berasal dari dewa-dewi yang bergiliran meludah ke dalam guci untuk menekan kesepakatan gencatan senjata demi mengakhiri perang Aesir-Vanir. Dua kurcaci jail, *Fjalar* dan *Gjalar*, membunuh Kvasir dan mencampur darahnya dengan madu untuk membuat *mead*. Istilah “haus darah” barangkali berawal dari peristiwa tersebut.

*** Freya melemparkan surat ke samping setelah membacanya. Gagak pencatat sekilas menangkap dua kata: *palu* dan *hilang*.

**** Jadwal kegiatan harian dipampang di lobi.

***** Manajemen hotel tidak bertanggung jawab atas kerusakan harta benda atau raga, atau kematian karena lift.

***** *** Kami bisa membangunkan jika Anda meminta. Tekan 0 dan nomor kamar Anda serta waktu Anda ingin dibangunkan oleh gelegar trompet Heimdall.

MAU TAHU DETAIL-DETAIL SERU
TENTANG DUNIA DEWA-DEWI
LANGSUNG DARI PARA PAHLAWAN FAVORITMU?
KAMU WAJIB MENGOLEKSI BUKU-BUKU INI!





Jadi, kau berhasil mati dan masuk Valhalla. Lalu, apa?

Kebingungan? Tidak kenal siapa-siapa? Tidak yakin kenapa kau masih hidup padahal kau sudah mati? Buku inilah jawabannya!

Rincian tentang dewa-dewi Nordik, para penghuni hotel, dan makhluk-makhluk yang kau harap tidak perlu kau ketahui keberadaannya. Semuanya ada! Seram? Tunggu sampai kau ikut duel maut setiap hari, mati berkali-kali, dan hidup lagi. Terus begitu sampai ... katakanlah, Ragnarok tiba dan dunia kiamat. (Semua detail tertera.)

Masih tertarik bergabung? Hebat! Kau layak menjadi kesatria Odin yang pemberani. Sekarang, buka halaman pertama dan kita mulai petualangannya!

Buku-buku Rick Riordan telah terjual
lebih dari 86 juta eksemplar
dan telah diterbitkan di lebih dari 39 negara.

mizan
fantasi

NOVEL FANTASI

ISBN: 978-602-385-617-6

9 786023 856176 >

ND-374

Harga P. Jawa Rp64.000